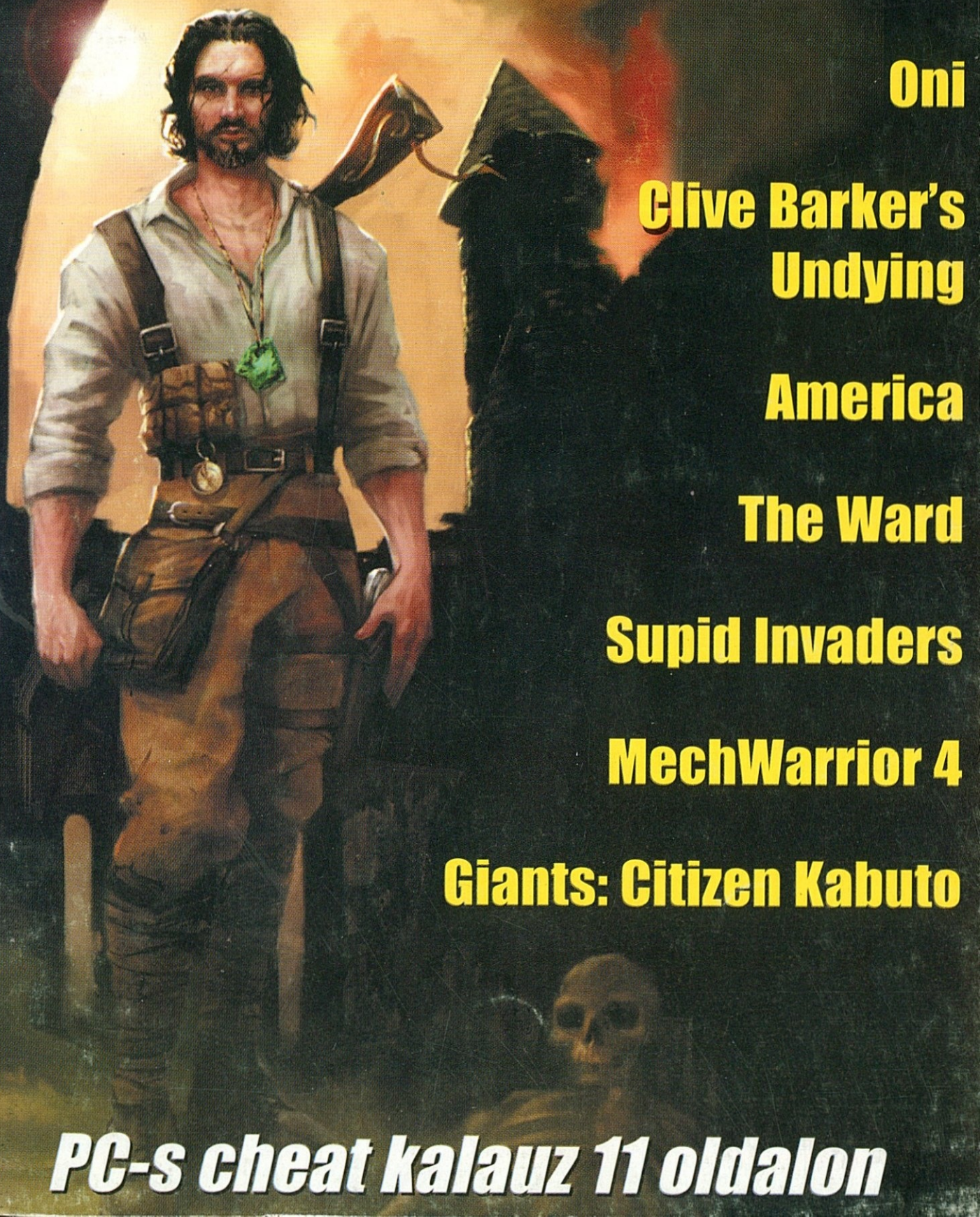
CD GAMES

A MEGOLDÁSOK KÖNYVE

VÉGIGJÁTSZÁSOK, TÉRKÉPEK, CHEATEK

116 oldalon



Oni

Clive Barker's Undying

America

The Ward

Supid Invaders

MechWarrior 4

Giants: Citizen Kabuto

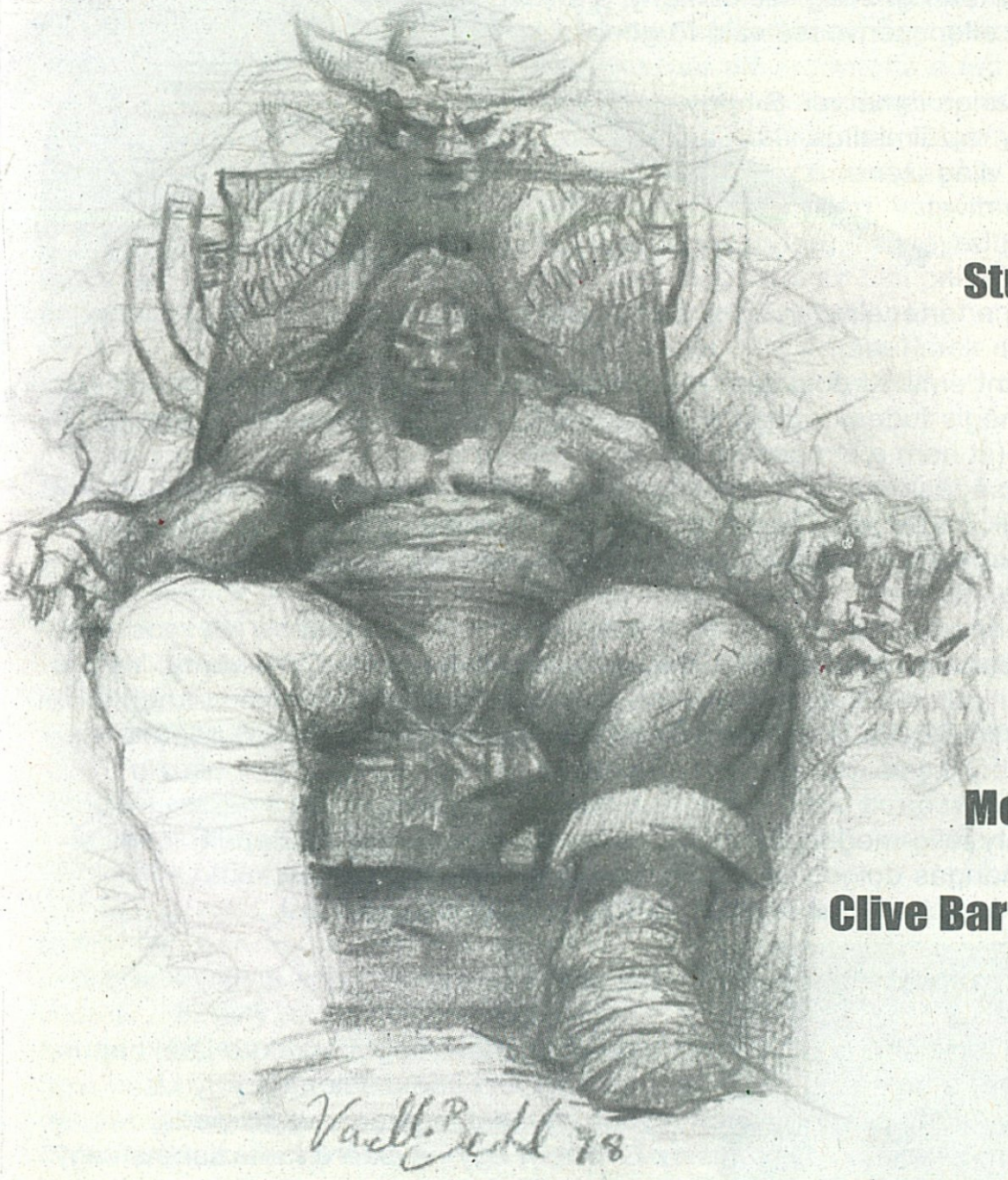
PC-s cheat kalauz 11 oldalon

Oni - Clive Barker's Undying - America - The Ward - Supid Invaders - MechWarrior 4 - Giants: Citizen Kabuto

CD GAMES 2001/03

A MEGOLDÁSOK KÖNYVE

VÉGIGJÁTSZÁSOK, TÉRKÉPEK, CHEATEK



Oni 2

The Ward 22

Stupid Invaders 40

Elõrejelzés 45

America 46

Lexikon 62

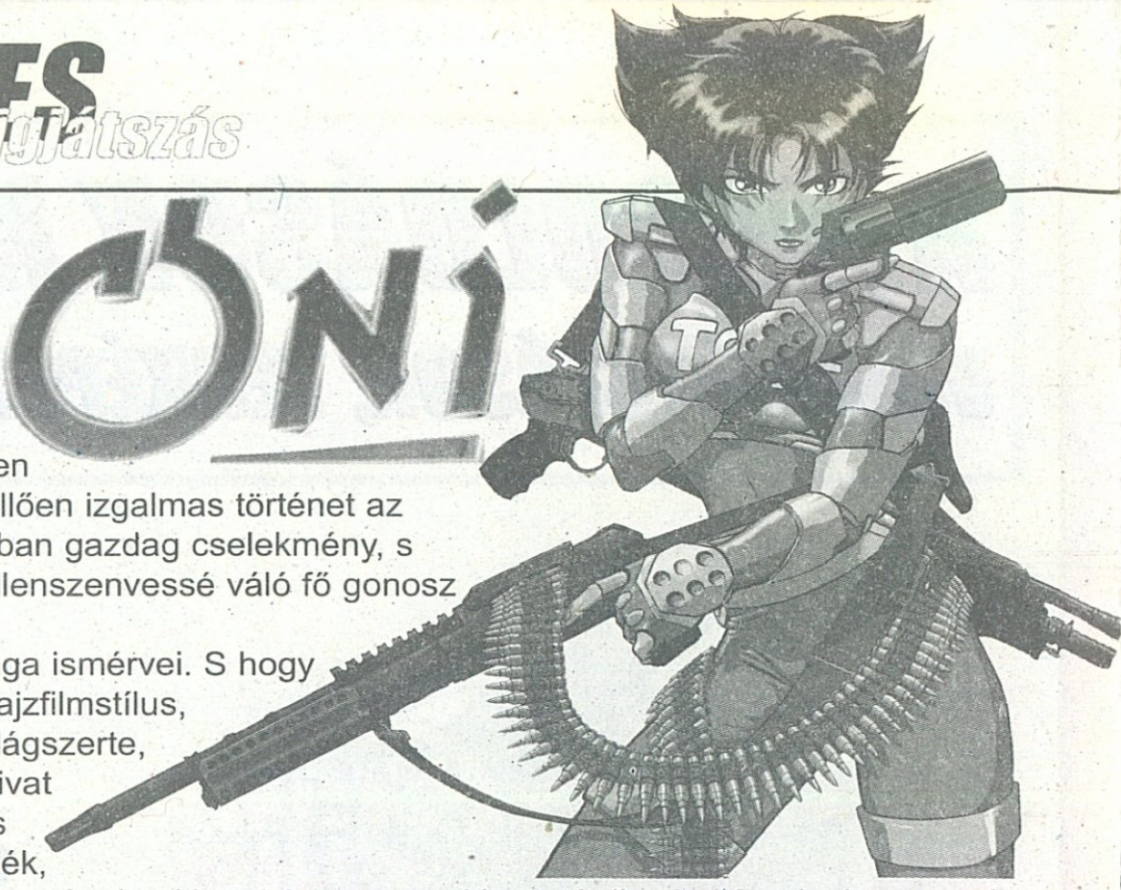
Giants 68

MechWarrior IV 80

Clive Barker's Undying 88

Cheat kalauz 102

A Megoldások Könyve a CD GAMES 2001/03-as számának melléklete, forgalomba hozni kizárólag a lappal együtt lehetséges.



Prológus

Nagy, ártatlanul csillogó szemek. Szerteszét álló, többnyire nem természetes színű haj (lila, kék, vörös, sárga). Lehetetlen mozdulatú verekedések. Kellően izgalmas történet az elejétől a végéig, fordulatokban gazdag cselekmény, s persze az első pillantásra ellenszenvessé váló fő gonosz sem hiányozhat.
Ezek mind-mind egy jó manga ismérvei. S hogy mi is az a manga? Ez egy rajzfilmstílus, amely Japánból terjedt el világszerte, és már igencsak kinőtte a divat határait. Japánban mindig is fontosabbak voltak az eszmék, a hagyományok, mintsem a történelmükhöz képest percekig tartó divathullámok. A manga is egyfajta eszmévé vált.
Annak ellenére, hogy a fent említett dolgok mosolyt csalhatnak az ember arcára, be kell vallanunk, hogy valamit mégis tudnak abban a „kis" szigetországban. Ugyanis ha valaki látott már vérbeli mangát (itt nem a Dragonball-ra gondolok, mert az nem igazán az), az tudja, hogy sokszor nevetségesnek tűnő verekedések mögött remekül megszőtt történetfüggöny lengedezik a szélben. De a szél is olyan változékony tud lenni. Tehát nem egyszerű verekedős rajzfilmekről van szó, hanem olyan, mélyen kidolgozott történetekről, melyekben a harcoknak is meghatározó szerepük van.
A mangában rejlő lehetőségekkel adott egy remek alap, amit a számítógépes (és most már inkább a konzolos) játékipar nem mulasztott el felfedezni, és óvó szárnyai alá vonta. Vagyis leginkább csak ötletekért nyúltak ehhez a műfajhoz, és habár Japánban tömve vannak a polcok a mangához hasonló RPG-s játékokkal, de kicsiny hazánkban, s még Európában is igen kevés található ezekből a játékpiacon – főleg a japán nyelv, azaz írásjelek okozta különbségek miatt.
Például a Shogo-ban (mely félig-meddig FPS volt, és a robotos mangákra alapult) is fel lehetett ismerni egy-két mangás dolgot, de az Oni-t meglátva elakad a szavunk!
De nézzük az ördögi receptet, hogy miből is lesz a cserebogár, azaz az Oni.

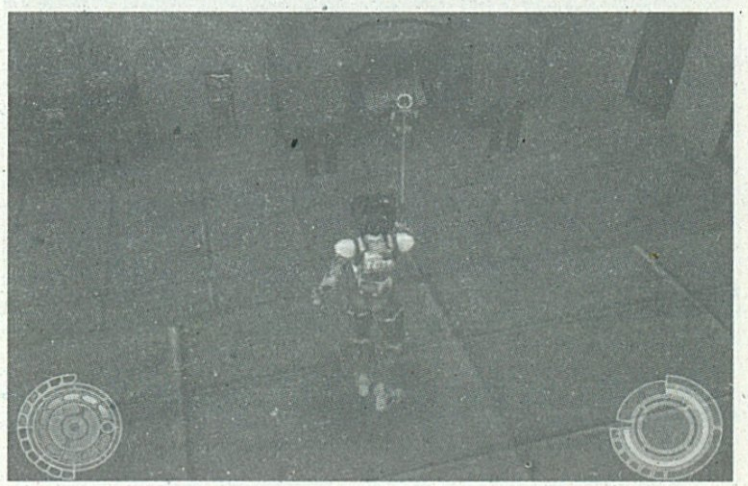
Új stílus, vagy remekbe szabott játékmenet?

Adva van tehát a fent említett néhány dolog, ami egy az egyben megtalálható a játékban is, a külső jellemzőktől kezdve, a belső szövevényes háttérig. Ezt spékeljük meg egy kis jövőbeli hangulattal, extra különleges fegyverek, cyborgok és miegymás, végül pedig valahogy keverjük bele a mitológiát is. Ugyanis az Oni nem egy egyszerű fantázianév, vagy fantáziátlan rövidítés, hanem a japán mitológiában szereplő démon neve, amolyan ördögszerű teremtésé, aminek három szeme, három ujja, és lábujja van, testét dús szőrzet borítja, valamint egy tigrisbőrből készült ágyékkötő van a derekán.
S hogy mi köze ennek a démonnak a játékhoz? Hát majd kiderül, de az biztos, hogy unatkozni nem fogunk! Azt nem állítom, hogy eleinte felhőtlen lesz a szórakozás, hisz aki

nem vágja be a különböző speciális mozgásokat és támadásokat, az hamar el fog vérezni a csatamezőn. Igen igaz, hogy vannak fegyverek, de azokat csak ízelítőként kaparinthatjuk meg egyszer-kétszer, s mikor nagy boldogan rátapadt ujjunk a ravaszra (az egérgombra), jön valaki, és kirúgja azt a kezünkből.
Tehát senki se lepődjön meg azon, hogy rögtön tréninggel kezdődik a játék, ugyanis szükség van rá. Annyiféle kombó van, hogy az még egy verekedős játéknak is sok volna, és a legtöbb támadáskombinációra csak a tréning után jön rá az ember, a tréningben tanítottak csak az alap (de néha még így is érhetnek meglepetések). Nem egyszerű mozgások ezek, mert a sasszemű játékos megfigyelheti, hogy Konoko mozdulatai úgy olvadnak egyikből a másikba, mint kés a vajba, és ha a következő pillanatban úgy gondoljuk, hogy fegyverrel szeretnénk tovább harcolni, akkor Konoko már elő is rántotta a fegyverét.
Akárhogy is, a közelmúlt egyik leghangulatosabb és legpergőbb játékával van dolgunk, mely minden téren maximálisan teljesít, talán csak a grafikán lett volna még mit csiszolni, ám amikor első sikeres és tudatos kombóinkat összehozzuk, már el is felejtjük rossz véleményünket. Tényleg egy új játékstílus van születőben, vagy csak a múltbéli tapasztalatokra fektetett, eleddig még kiaknázatlan területre tévedtünk? Mindenesetre reménykedjük, hogy sok hasonló játék lesz még, ami az Oni példáját követi. Talán még a következő generációs Lara Croft is fog tanulni Konoko-tól... De persze ezt nem a mi dolgunk eldönteni, inkább élvezzük ki a titokzatos főszereplő történetének minden pillanatát!
Tehát lazítsuk el izmainkat, készítsünk néhány napi hidegélelmet, és irány a tréningszoba. Azután pedig csépeljük el a rosszfiúkat...

Sötét sikátorok, korrupt cégek

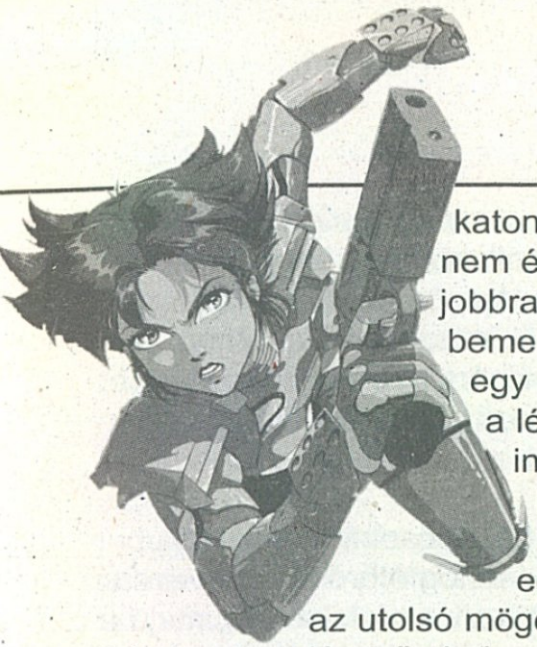
2032. Az emberiség új hajnalán hatalmas megapoliszok nőttek ki a földből, inkább az ipari monopóliumok uralják a világot, mintsem a kormányok. A technikai fejlettség új lehetőségeket nyitott az emberek továbbfejlődése előtt: klónozás és kibertechnológia, robotok, és lemásolt emberek. Vajon képes-e a törvény határt szabni a bűnözésnek, egy ilyen gyorsan fejlődő világban?
Igen, hisz az egyensúlynak mindig fent kell maradnia. A világ rendfenntartására létrehozott TCTF mindent meg is tesz ennek érdekében. Ám elég-e ennyi?
Ahogy a mega-városok nőttek, egyenes arányban nőtt a bűnözésre hajlamos emberek száma is. A legnagyobb veszélyt mégis az olyan cégek jelentik, amelyek a legális cselekedetek mögött sötét dolgokat művelnek.
Konoko, a fiatal és életerős TCTF ügynök arra kapta a kiképzést, hogy kiderítse, mi folyik a háttérben. Ám hogy deríthet ki bármit is olyasvalaki, aki a saját hátteréről is alig tud valamit. Homály fedi a múltját, nem tudja honnan jött, kik alkották a családját, mielőtt ügynök lett. Griffin, a helyi TCTF vezetője mindent elmondott neki, amit tudott.
Shinatama, a kiborg kislány arra lett készítve, hogy kapcsolatot teremtsen Konoko és a központ között. Ő sok mindent tud a lányról, de mivel csak gép, így nem árulhatja el neki. Vajon milyen titkokat őriz magában ez a kislány?



1. A Szindikátus raktárában

Miután belopóztunk az ablakon, Shinatama egy rövid mesét tart nekünk az életerő-mérőnkről (health meter - a jobb alsó sarokban), amiről elég annyit tudnunk, hogy életerőnk akkor teljes, amikor eléri a háromnegyed kör méretét. Hypospray-vel lehet feljebb is növelni, de csak egy időre, mert szép lassan visszacsökken az eredeti értékre (ekkor kékes fénnyel „sugárzunk").
Mivel reggel a szindikátus raktárának figyelésére kirendelt Chung nem jelentkezett eligazításra, ki kell derítenünk, hogy mi történt vele. Kinyitva az ajtót szaladjunk le a lépcsőn, és intézzük el a lenti fickót, aki botor fejjel ránk támad. Kezdetben csak egy pisztollyal indulunk, ami megteszi addig, amíg valami jobb fegyvert nem találunk. Ám ha úgy érezzük, hogy elég bátrak vagyunk (és jól bevágtuk a mozgáskombinációkat), akkor eleinte jobb a gyengébb ellenfeleket a kung-fu tudományunkkal hidegre tenni.
A falnál találunk egy adatkonzolt, amiből megtudjuk, hogy hat ládában lőszereket rejtettek el a Q-31 jelzésű gépágyúhoz, amit a TCTF elkobozott a szindikátustól. Meg kell keresnünk azokat, majd biztosítani, amíg meg nem érkezik az erősítés. Ezután kapcsoljuk át a szemben lévő falnál a másik konzolt, hogy kinyissuk a bezárt ajtót.
Keresztülrohanva a kinyitott ajtón, Shinatama egy újabb tanító beszédet tart nekünk, ezúttal az iránytű használatáról. A bal oldalon lévő kijelzőben ide-oda mozgó sárga csík jelzi, hogy mi a következő küldetés célja. Minél hosszabb ez a csík, annál közelebb járunk hozzá.
Menjünk be az ajtón, fel a lépcsőn, az első ajtón kimenve a szemben lévő ajtó mögött található konzollal nyissuk ki a sárga-fehér jelzésű ajtókat.
Amikor elhagyjuk ezt a szobát, egy fickó fog a lépcsőházból ránk rontani, akit intézzünk el. Fussunk át a másik terembe (sárga-fehér ajtón át), ahol egy munkás mászkál gépfegyverrel a kezében. Minél hamarabb üssük ki a kezéből, hogy megszerezhessük. Mivel a zöld-fehér ajtók még zárva vannak, menjünk le az alsó szintre, ahol a lépcsőháztól balra a teremben a munkástól megszerezhetjük első hypospray-nket, valamint a konzollal kinyithatjuk az ajtókat. Shinatama ismét felveszi velünk a kapcsolatot, és elmagyarázza a „túltöltődést". Ez történik akkor, ha a hypospray-vel a maximum fölé növeljük életerőnket. Mivel a hypo más hatással van ránk, mint más..... emberekre, ezért egy rövid időre még az erőnket is megnöveli.
Ha az idelenti ajtón megyünk tovább, akkor a terem távolabbi bal sarkában energiacellára bukkanhatunk, valamint az itteni kis szobában pedig egy csomag ballisztikus lőszerre.
Vissza a lépcsőházba, fel a lépcsőn (a lépcsőházzal szembeni ládára átugorva is találhatunk lőszert), és gyerünk tovább a másik zöld-fehér ajtón.

Itt találkozhatunk Chung-gal, ám későn érkeztünk, mert már halott. A földön heverő adatbankot felvéve megtudhatjuk, hogy ha ezt az üzenetet olvassuk, akkor ő (Chung) már halott lesz, és elbukott a küldetésében. Valamint kiderítjük, hogy mi lesz a következő küldetésünk helyszíne, ugyanis a szindikátus dolgaiba belekeveredett a Musashi gyár is. Ám előbb meg kell találnunk a raktár igazgatóját. Ezután már néhány keményebb fickóba is botolhatunk, ők már vérbeli



katonák. Irány tovább az ajtón (zöld lámpa ég mellette), a többibe nem érdemes benézni, mert nincs bennük semmi. A nagy teremben jobbra menjünk fel a lépcsőházban. A folyosón a második ajtón bemenve egy adatkonzolra bukkanhatunk (valamint két őrre, egy kint, egy pedig odabent), és belőle infókra. A folyosó végén rohanjunk le a lépcsőn (a másik ajtó mögött nincs semmi, csak egy munkás), és intézzük el a két őrt, zsákmányoljuk be a hypokat, majd a konzollal nyissuk ki az ajtót.

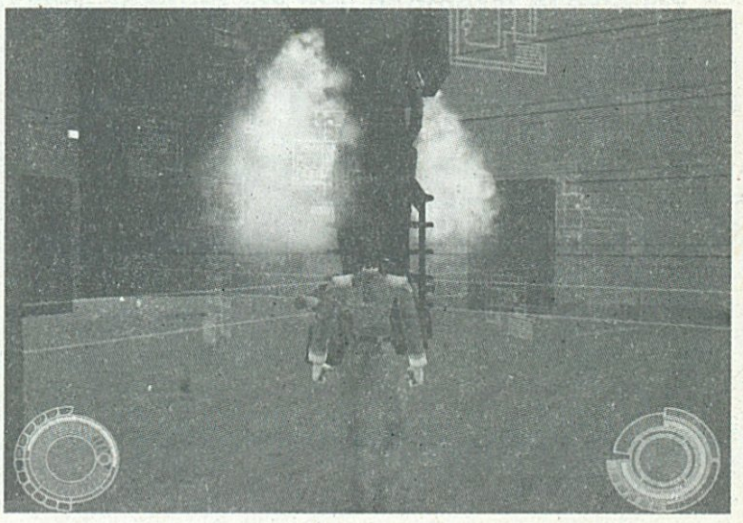
Továbbmenve a következő teremben három ajtó fogad minket, egy be van zárva (vörös-fehér jelzés), egy a lépcsőházhoz vezet, az utolsó mögött pedig egy fickó van, akit minél hamarabb intézzünk el, mert felrohanva a lépcsőn bekapcsolja a riasztót, ami igencsak megnehezítheti az életünket. Ezután menjünk fel a lépcsőn, a riasztó konzoljához ne nyúljunk, ám a másikkal nyissuk ki a vörös-fehér jelzésű ajtókat. Menjünk le, és át a másik terembe. A lépcsőn ismét menjünk le, ne foglalkozzunk a másik két ajtóval, hanem rohanjunk tovább a vörös-fehér jelzésű ajtón át a következő terembe, ahol rajtakapjuk az egyik őrt, amint éppen tettlegességet alkalmaz egy civilen. Magyarul: éppen most agyabugyálja el a szerencsétlent. Igyekezzünk a védelmére.

Teljesen felmenve a lépcsőn egy hasonló helyzetbe csöppenünk. Miután megöltük az őrt, a civil muksó elárulja, hogy az igazgató idefent van. Ezután kinyitja nekünk az ajtót, amin menjünk is be. Jussunk le a raktár legalsó szintjére, intézzük el közben a munkásokat, és rohanjunk át a raktáron, majd fel a lépcsőn. Itt az első szinten egy energiacellára lelhetünk, a másodikon pedig hypora, mindkét helyen a konténer mögött. Ezután menjünk le, és a raktár közepén lévő rolós ajtón átmenve három dolgot tehetünk. Vagy egyből odarohanunk a teherautóhoz, ahol az őrtől egy plazmapuskát szerezhetünk. Vagy balra elindulva a lépcsőn felmenve némi lőszerrel leszünk gazdagabbak. Vagy pedig – ami a tulajdonképpeni cél – jobbra indulunk el fel a lépcsőn, és a második szinten a konzollal odahívjuk a rakodószerkezetet, amivel meg tudjuk állítani az éppen menekülni készülő teherautót. Mindegy mit teszünk, csak beleférjen a három percbe, mert annyi időnk van, hogy megakadályozzuk a teherautó elszelelését. Itt már kicsit komolyabb ellenfelekre számítsunk, az őrök és a munkások gépfegyvereikkel nem szégyellnek ólmos áldást szórni ránk.

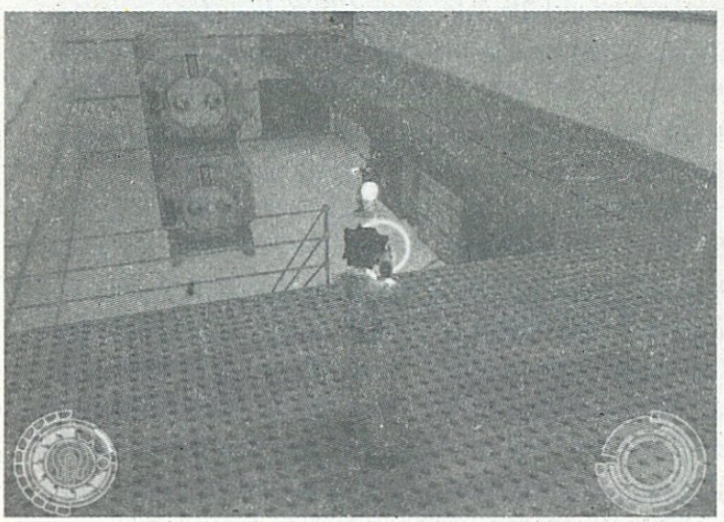
2. A gyártelep

Miután két TCTF ügynök kíséretében bejutottunk a telepre, a recepciós nő a szokásos

- íróasztal alatt megnyomom a gombot-módszerrel ránk uszít három őrt. Ha jól csináljuk, akkor mindkét ügynök életben marad, ha nem, akkor egy mindenféleképpen. Mikor mindegyikkel végeztünk, szétnézhetünk a teremben. Idelent négy ajtó van, kettő nyitva és kettő zárva, míg felmenve a lépcsőn egy újabb bezárt ajtóhoz jutunk. A recepciópulttól balra a nyitott ajtó mögött csak egy fickó van, akitől



lőszert szerezhetünk; persze csak miután jégre tettük. Tehát irány a másik nyitott ajtó.
Az életben maradt ügynökkel (ügynökökkel) könnyű dolgunk lesz elintézni az üvegfalú szobában a munkásokat. A konzollal kinyithatjuk az itteni, és a recepciós teremben az egyik zárt ajtót. A konzolból némi infóhoz juthatunk egy furcsa kísérletről, miszerint emberi agyat kapcsoltak számítógépre, hogy az irányítsa a dolgokat, de szerencsére a TCTF megszerezte a prototípusokat. Vagy mégsem? Visszamenve a recepcióhoz a kinyitott szobában csak hypo-hoz juthatunk a munkás hullájától. Menjünk ezután tovább a fehér csík jelzésű ajtón.
A következő teremben minél előbb kapjuk el a fickót, mert rohan bekapcsolni a riasztót. Ezután Griffin jelentkezik, akinek jelentjük, hogy az az adatbankos dolog előre megtervezett volt, és az egész egy csapda. Induljunk tovább, keresztül a riasztókonzolos folyosón, majd a következő teremben (miután elintéztük az őrt), az U alakú szerkezetnél a konzol segítségével nyissuk ki a vörös jelzésű ajtót.



Induljunk tovább, és a másik üvegfalú teremben akadályozzuk meg, hogy a fickó megölje a szőke nőt. Ha sikerül, akkor a nő részéről egy tár lőszerrel leszünk gazdagabbak. Az itteni konzollal nyissuk ki a zöld ajtót. Az adatkonzolból megtudhatjuk, hogy a „halálos agy" és a fegyverrendszerek nem működnek teljesen tökéletesen, az agy néha a saját embereire is tüzet nyitott.
Ezután menjünk ki az ajtón, és visszajutunk a recepciós terembe. Mivel idelent már minden ajtó mögött voltunk, induljunk tovább a fenti, immáron nyitott ajtón. A rámpán az őrtől megszerezhetjük a plazmapuskáját, ám mivel kevés hozzá a lőszer, nem ajánlott.
Tehát most már csak bizonyítékot kell szereznünk arra, hogy a szindikátus illegális kísérleteket folytat ezen intézmény falain belül. Fussunk le a lépcsőn, és a gépekkel teli teremben egyedül a barnaruhás őrre vigyázzunk, mert rakétavető van nála, és nem rest használni. Ezért legjobb már akkor elintézni, amikor háttal van nekünk, és amíg jön felénk simán lelőhetjük. A harmadik gépes teremrésznél menjünk ki az ajtón, fel a lépcsőn, amikor Griffin ismét jelentkezik és felszólít, hogy azonnal tűnjünk el az épületből, mert bekapcsolták a védelmi rendszert.
A következő teremben lent két munkás mászkál, valamint egy zárt ajtó található a sarokban. Induljunk tovább a fenti ajtón, amikor is egy olyan folyosóra érkezünk, ahol lézerérzékelők mászkálnak fel-alá az oszlopokon. Első ránézésre rémisztőnek tűnik, ám ha háttal a falnak oldalazva megyünk, egyszerű a feladat, mert így könnyedén figyelemmel kísérhetjük a lézer útját, valamint elég közel kerülhetünk hozzá anélkül, hogy hozzáérnénk a lézerhez. Miután átjutottunk (a kettős lézereknél is csak meg kell várni, amíg mind a kettő felmegy) a folyosó végén is van egy ajtó, míg jobbra mellettünk is van egy. Először menjünk a folyosó végén ki, és intézzük el a lenti két őrt (lőszert találhatunk a gépek között). A legjobb, mikor nincs lőszerünk, vagy takarékoskodni akarunk vele, ha csak felfedeztetjük magunkat, majd visszamegyünk egy ajtó mögé, és bevárjuk az őröket. Ilyenkor egy gyors támadással le lehet őket fegyverezni, így biztos nem sebeznek meg, és még egy teli tárú fegyverhez is juthatunk. Lent az adatkonzolból újabb infókra lelhetünk, majd a lépcső mögött a bal oldali sarokban kapcsoljuk ki a lézerérzékelőket. Ezután menjünk vissza az előző folyosóra (a

lézerérzékelősre), és most már bemehetünk a másik nyitott ajtón. Itt két oldalról két-két lézernyaláb van, és a szemben lévő gépágyúk bizonyítják, hogy nem szívesen látott vendégek vagyunk errefelé. Mindegy melyik oldalról megyünk, a szisztéma ugyanaz. Várjuk meg, amíg az alsó nyaláb eléri a legmagasabb pontját, és egy bukfenccel guruljunk át alatta (egyszerre lenyomva az előre és a guggolás). A konzollal kinyithatjuk az okkersárga jelzésű ajtót, majd az előző módszerrel jussunk ki. Közben Shinatama megtalálta az irányító központot, ami kiadta a védelmi rendszereknek az aktiválási parancsot. A „halálos agy" volt az.

Induljunk visszafelé a lézereken keresztül, és az előbbi teremben most már bemehetünk az immáron nyitott ajtón. Odabent csak egy kutatóba botlunk, akivel elbeszélgetve egy hypo-t ad nekünk. Az ajtó melletti konzollal nyissuk ki a kék jelzésű ajtót, ami fent a lézeres folyosón volt.

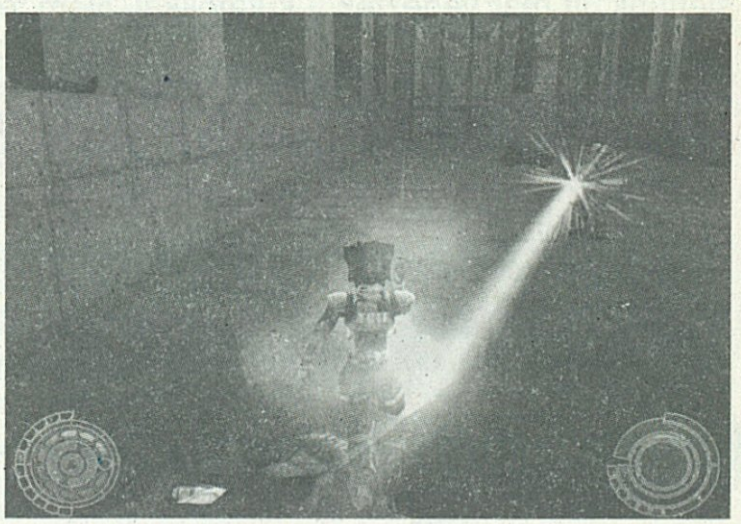
Menjünk fel, és a kék jelzésű ajtó mögötti teremben a két fickót elintézve kinyithatjuk végre a sárga jelzésű ajtót. Az adatkonzol előtt egy kutató teste hever, akiből már semmit, ám a konzolból annál többet kiszedhetünk.

Indulás vissza a lézereken át, és a folyosó végén található teremből menjünk ki a sárga ajtón. Itt az előbbi konzolon említett Dr. Kofelnikov-val találkozhatunk, valamint egy őrrel. Az üvegfalon túl pedig maga a „halálos agy" látható. Menjünk le a lépcsőn, amikor is Shinatama győzköd minket, hogy jó lenne sietni. Mintha mi nem tudnánk.

A konzollal kinyithatjuk az „agyhoz" vezető ajtót. Menjünk be, de vigyázzunk a lézerekre és kapcsoljuk át a négy konzolt. Az első átkapcsolásnál nem lesz nehéz dolgunk, csak meg kell várnunk az egyik konzol mögött, míg a lézer éppen elmegy előttünk, majd gyorsan át kell rohannunk a másik konzol fedezékébe. Miután mind a négyet átkapcsoltuk, újra meg kell tennünk; immáron nehezebb védelmi rendszeren kell átjutnunk. Csak kövessük a lézerek forgási irányát, és ezúttal is várjuk meg, amíg éppen elhaladnak a lézerek a konzol előtt, és akkor rohanjunk át a másikhoz. Ha ismét sikerült mind a négyet átkapcsolnunk, akkor még nem örülhetünk, mert még egyszer meg kell tennünk. Most már négyszer öt lézernyaláb forog elég nagy sebességgel, így ezúttal nagyon fontos az időzítés. Az előzőhöz hasonlóan tudjuk megcsinálni, annyi különbséggel, hogy tényleg futnunk kell (duplán az előre). Ha harmadjára is sikerült mind a négy konzolt kikapcsolni, akkor végre fellélegezhetünk, a „halálos agynak" befellegzett.

3. A bio-kutató laboratórium

Motorunkkal beugratva a kapun meg kell küzdenünk Barabas-szal, a szindikátus jobbkezével. Az első dolgunk legyen, hogy mindig mozgásban legyünk, és ne tudjon eltalálni a fegyverével. Egy jól irányzott rúgással



kiüthetjük a fegyvert a kezéből, és akár azzal (ami igen gyors módja Barabas elintézésének), akár saját fegyverünkkel, vagy kézitusával egy időre elvehetjük a kedvét a gonosz tettektől. A fegyverét használva viszont vigyázzunk, mert a hatalmas fegyvert tartva Konoko nem lesz képes sem futni, sem más gyors mozgásra. Ám igen hatásos lehet ellene a futásos eldobás, amit addig ismétlünk, amíg végül fel nem adja, és elrepül.
Ezután a kaputól jobbra némi lőszert lelhetünk, míg balra a továbbvezető ajtót találhatjuk meg, amin menjünk be. Egy nagy terembe érkezünk, ahol kétoldalt egy sor ajtó látható, egyelőre bezárva. A járőröző őrt kapjuk el, míg a másikat vagy rohanjuk le, vagy hívjuk fel magunkra a figyelmét, és menjünk be egy sarok mögé, ahonnan lesből támadva rögtön lefegyverezhetjük. Hasznos tud lenni az is, ha egy-egy ellenfelünk a földre kerül, akkor amíg a földön fekszik, söpréssel párszor megrugdossuk (guggolás+rúgás). Ezek után a terem végében lévő kis szobában a konzollal nyissuk ki az ajtókat (valamint egy távoli ajtó egyik lámpája is zöldre vált). Rohanjunk be a balra lévő ajtók bármelyikén, és fussunk fel a legtávolabbi ajtóhoz, mert egy őr megpróbálja majd megölni az egyik kutatót. Ha elintéztük őket, beszélgessünk el a fickóval, aki hypo-kat ad megmentéséért cserébe. Menjünk át a másik oldalra bármelyik ajtón, és itt is várjuk meg, amíg bejön a két őr, majd tegyük hidegre őket. Itt a nőtől kapunk egy hypo-t. Az itteni adatkonzolból ismét infókhoz juthatunk, ezúttal a kiborgtechnológiával kapcsolatban. Menjünk ki és fel a lépcsőn. Odafent láthatjuk, amint egy csomó őr árasztja el a termet, és az egyik kinyitja az ajtókat. Minél előbb intézzük el őket, hogy ne tudják megölni a kutatókat, de vigyázzunk, mert az egyiknél rakétavető van. Ha sikerült őket megakadályoznunk, akkor a jobb oldali ajtók mögötti teremben a férfitől hypo-t kapunk, míg a bal oldali teremben az egyik férfitől energiacellát, a másiktól viszont energiapajzsot kapunk. Ez egy darabig megvéd a minket ért fizikai támadásoktól.

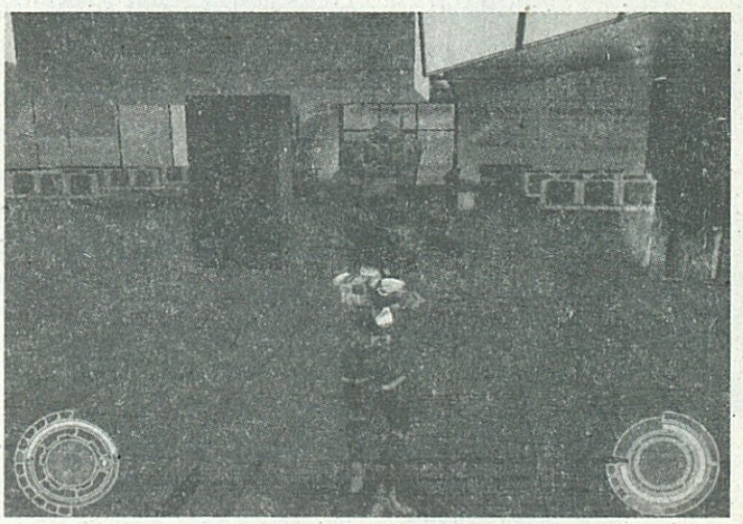
Indulás tovább fel a lépcsőn, ahol újabb két őr mászkál. Ezeket egyenként intézzük el, majd a lépcső melletti szobában a konzollal nyissuk ki az ajtókat (és a távoli ajtón is mindhárom lámpa zöldre váltott). Bemenve az ajtók bármelyikén észrevehetjük, hogy akármennyire is siettünk, itt már végeztek a kutatókkal. Nem tehetünk mást, csak hogy összeszedjük a hátrahagyott cuccokat. A jobb oldali teremben még belebotolhatunk az őrbe, akinek a segítségére jön egy másik. Mindkettőnél gépfegyver van, úgyhogy nem árt őket minél hamarabb lefegyverezni.

Gyerünk tovább fel a lépcsőn, amikor is végre megtaláljuk a három lámpás ajtót. Menjünk ki rajta a tetőre, ahol először a kékruhás, majd a két barnaruhás őrt intézzük el. Menjünk be az ajtón, fel a lépcsőn, az őröket intézzük el, míg az irányítóterembe nem érkezünk. Itt egy eddig még nem látott típusú fickó fogad minket. Nem túl szívélyesen.
Miután elintéztük, kiderül mi volt olyan furcsa a

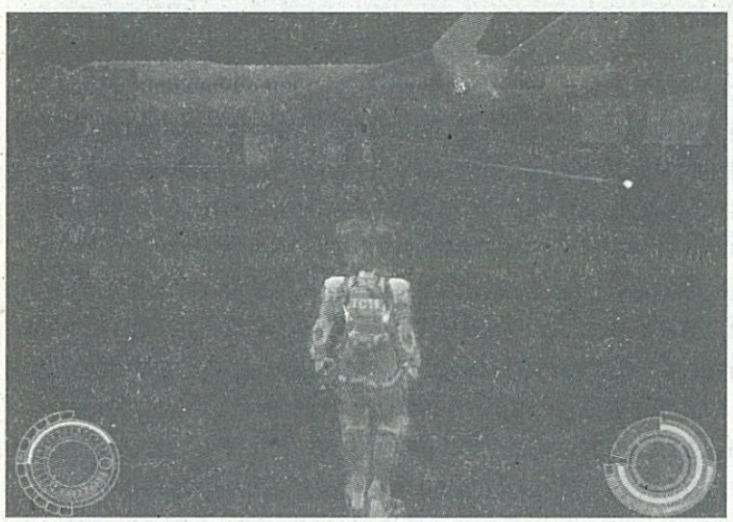
fickóban. Egy csomó robbanószer volt ráerősítve, és most fel akarja magát robbantani. Ez pont kapóra jön, így Konoko kihajítja az ablakon. Lemenve a lifttel, a segítségünkkel végre bejutott két TCTF ügynök vár ránk. A lifthez közelebbitől hypo-t kapunk. Ezután a másik mögötti lépcsőn menjünk fel, és intézzünk el a fenti őröket. Ha elég jók voltunk, akkor keveset sérültünk, és még az egyik ügynök is megmenekülhetett.
Ezen a szinten a lépcsőház mögötti teremben lőszerre bukkanhatunk egy hullánál, valamint egy konzolra, ami egy a három közül, amelyik kinyitja a továbbvezető fenti ajtót. A földszintre visszamenve a lépcsőház mellett lemenve egy újabb konzolt találhatunk, ám ránk támad egy gépfegyveres őr. Itt újra találkozhatunk egy bombás fickóval, akit ha elintézünk, gyorsan fussunk fedezékbe, mert három másodperc múlva felrobban. Használjuk a konzolt, majd menjünk fel a második szintre. Itt is jól nézzünk szét, mert hypo-t és lőszert találhatunk. A lépcsőházzal szemközti terem mögött megtalálhatjuk a harmadik konzolt. Bármelyik terembe is megyünk be, ügyeljünk, mert rögtön őrök fognak ránk támadni. Ezután menjünk tovább a kinyitott ajtón, és az adatkonzolból megszerezve az infót, nézzünk le az ablakon. Odalent igen nagy a gubanc, mert az egyik gép felrobbant. Induljunk tovább, amikor is egy hatalmas, többszintes rámpával bejárható terembe érkezünk. Itt is vonjuk magunkra a figyelmet, és egyesével intézzük el az őröket. Amikor teljesen leértünk, a lépcső alatti konzollal nyissuk ki a szemközti ajtókat. Ekkor egy bombás figura támad ránk. Ezután már csak át kellene jutnunk valahogy a savas medencén. A kőkockákon átugrálva (ugrás közben a guggolást megnyomni, vagy duplán előre és ugrás) már csak két őrt kell elintéznünk. Egyszerűbb módja viszont, ha felmegyünk egy szinttel feljebb, és a nagy ajtónál leugrunk a rámpáról, ez fájdalmas, de biztonságos módja az átjutásnak. Ám ismét sikerül későn érkeznünk, mert a teherautó éppen most száguld el a lopott technológiai rakománnyal. Gyerünk utánuk!

4. A reptér megtámadása

Miután követtük Muro teherautóját és elintéztük a hátrahagyott őrt, még ne menjünk be az épületbe, hanem induljunk el az égő rendőrautó irányába, és az egyik csomagszállító szekrény mögött egy túlélőt találhatunk, aki ad nekünk egy hypo-t. Most már bemehetünk a reptér előcsarnokába. Itt két adatkonzolt fogunk találni, majd láthatjuk, ahogy egy őr megpróbálja hidegvérrel legyilkolni a civileket. Mentsük meg őket, majd zsebeljük be tőlük a jutalmunkat. A következő teremben is hasonló szituációba botlunk a romhalmazok között. A fickótól akár el is vehetjük a rakétavetőjét, miután elintéztük, de szinte felesleges, mert nehezen találnak be, és kevés hozzá a lőszer. Az itteni konzollal (fehér repülőgép van rajta) kinyithatjuk a továbbvezető ajtót. Amikor végeztünk a beözönlő őrökkel, az egyik civiltől lőszert fogunk kapni.
Induljunk tovább, ám mivel a szindikátus egyik bombás embere felrobbantotta a továbbvezető rámpát, így más utat kell találnunk. Segítsünk először a lenti két munkásnak, majd menjünk fel óvatosan a reptérre. Odafent bal ról egy plazmapuskás őr vár minket, majd továbbiakkal találkozhatunk a gépek között járőrözve, ám előbb menjünk



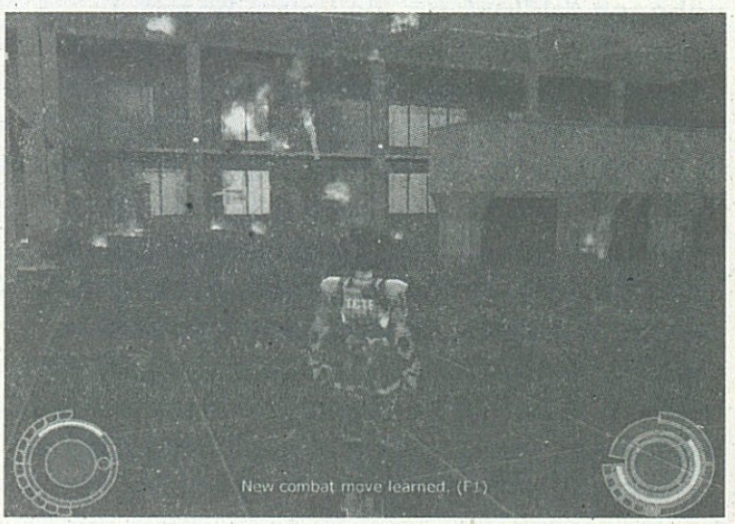
oda a kerítéshez, és annak mentén haladjunk egészen addig, amíg el nem érjük a két bódét. Az egyik ég, míg a másik mögött egy szerelő lapult meg. Egy energiapajzsot kapunk tőle. Most már könnyedén felvehetjük a harcot az idekint lévő őrökkel (ismét egyenként a legbiztonságosabb). Ezután menjünk le a második gépnél a járaton, s ha megöltük a bombás és a másik fickót, akkor nézzünk be a rámpa alá, mert az ott bujkáló munkás hypo-t ad. Indulás fel a rámpán, míg egy váróterembe nem érkezünk. Vonjuk ki a forgalomból az itteni ránk támadó őröket, majd nézzük meg az adatkonzolt.
Továbbmenve a következő teremben Muro-val találkozunk, aki meglepődik, hogy még mindig nem adtuk fel, majd ránk küldi két gorilláját. Vigyázzunk, mert az egyiknél energiafegyver van. Végezve velük, az egyik kis szobában a konzollal nyissuk ki az ajtót, amelyen Muro távozott.

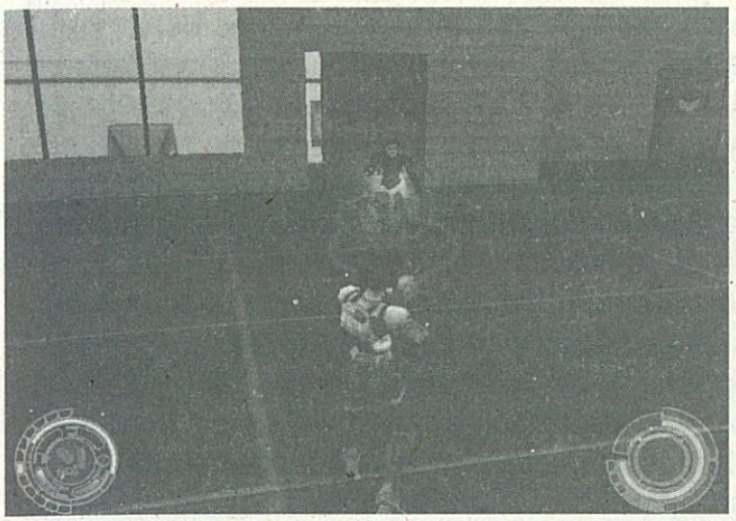


Amikor megérkezünk a szerelőhangárba balról egy őr fog ránk lőni, úgyhogy ne nagyon rohanjunk előre. Lent pedig egy másik éppen a szerelőket intézi el. Ha sikerült megölnünk őket, akkor az elektromos szekrények között energiacellára bukkanhatunk. Ezután menjünk fel szemben, amerről jöttünk az irányítóterembe, és nyissuk ki a konzollal az ajtót. Ekkor két vörös ruhás őr jön be a terembe plazmapuskával, ám miután bejöttek a hangárba, be is záródik mögöttük az ajtó. Ezért amikor megöltük őket, menjünk vissza a másik irányítóterembe, és a konzollal nyissuk ki újra. Most már csak be kell mennünk rajta.

5. Reptéri rakodó-hangárak

Rövid időn belül egy szerelőt láthatunk fedezékbe futni, akit egy őr üldöz. Intézzük el az őrt, és induljunk tovább. A nagyterembe érve egy bombás felrobbant szemben egy számítógépet. Ahogy beérünk a terembe, forduljunk jobbra, menjünk be az ajtón, fel a lépcsőn, ahol balra egy ajtónyitó konzol, jobbra energiacella található. Ha elintéztük az összes fickót a teremben (a terem közepén fekvő hulla mellett energiacella van), akkor menjünk tovább az immáron kinyitott ajtón.
Az itteni kis raktárban egy adatkonzolt, egy ajtónyitó konzolt, valamint két szerelőt találunk, akik közül az egyiktől útmutatást kérhetünk, merre ment az a fickó, aki ezt az egész galibát okozta.
Gyerünk tovább a másik kinyitott ajtón, de csak óvatosan, mert a szindikátus katonái járőröznek.
A konténerek fedezékét kihasználva elintézhetjük őket egyenként, ám az egyik hatalmas fickónál repeszgránátvető van, amivel nem árt óvatosnak lennünk. A legjobb, ha egy gyors rohammal lefegyverezzük.





Ezután nyissuk ki a konzollal a továbbvezető ajtót, ahol a másik teremben láthatjuk Muro-t felfutni egy rámpán. Ekkor három őr jön be, akiket gyorsan öljünk meg. Nézzünk be a sarokban lévő szobába, ahol egy újabb ajtónyitó konzol, és egy adatkonzol van. Az ajtó (amelyiken bejöttünk) melletti másik sarokban energiacellát találhatunk egy szerelő hullájánál. Ezután kétfelé is mehetünk, vagy itt lent folytatjuk az utunkat, amikor a legvégén lézerek között kell átmennünk, s hogyha megérintjük őket, mérges gáz ömlik be a terembe, vagy a biztonságosabb út, ha felfutunk a rámpán, és a kék fülkében kapcsoljuk ki a konzolt. Induljunk tovább, most már idefent haladva. Elég sok őrbe fogunk botlani, míg megtaláljuk a második és harmadik konzolt egy-egy kék fülkében. A harmadik fülkében egy energiapajzsot is találunk a padlón heverve.
Mindegy melyik ajtón megyünk, ugyanoda vezet, de készüljünk fel egy jó kis harcra. Az adatkonzol megnézése után akár tovább is mehetünk. Egy kis idő múlva le lehet majd menni egy lépcsőn az alsó szintre, de nem túlságosan éri meg, mert elég erős ellenfelek várnak odalent minket, és csak lőszerrel, energiacellával lehetünk gazdagabbak. Ha vállalkozó szelleműek vagyunk, s mégis lemennénk, akkor kövessük a kerítést a legtávolabbi sarokba (a lépcsőtől), ugyanis itt a ládáknál a két bujkáló őrt elintézve az egyik láda tetején energiacellához, míg a másikon energiapajzshoz juthatunk. Az ablakpárkányról át tudunk ugrani az energiacellás ládára, ezután pedig nagy szerencsével a többi ládán átugrálva a másikra is. A lépcsőtől az ellenkező irányba haladva a sarokban, a láda tetején pedig ott csücsül a láthatatlanság gömbje. Menjünk vissza a tetőre (vagy induljunk tovább, ha nem mentünk le), addig, amíg lent nem látunk egy ajtónyitó konzolt (sárga kocka), még mindig menjünk egy kicsit tovább, amikor is megtaláljuk a lefelé vezető lépcsőt. Keressük meg a konzolt, innen nem messze mentsük meg a három mérnököt, az egyiktől energiapajzsot, a másiktól hypo-t, a harmadiktól pedig lőszert kapunk. A konzollal nyissuk ki az ajtót, majd induljunk vissza fel. Útközben némi ellenállásba ütközhetünk, ám nem jelenthetnek gondot, ha már eddig eljutottunk. A kinyitott ajtón bemenve a férfitől lőszert kapunk, majd induljunk tovább át a sárga ajtón, le a lépcsőn. A második szinten lefelé haladva a sarokban megtaláljuk a mászókampót a ládán heverve, valamint egy civilt, akitől hypo-t kapunk. Menjünk le, és amikor a zárt ajtót elérjük, katonák jönnek be rajta, akiket intézzünk el, mert bekapcsolják a riasztót. Induljunk tovább a következő terembe, menjünk fel a rámpán, egészen a tetőig. Menjünk a híd közepére, hogy Konoko ráereszkedjen a repülőgépre.

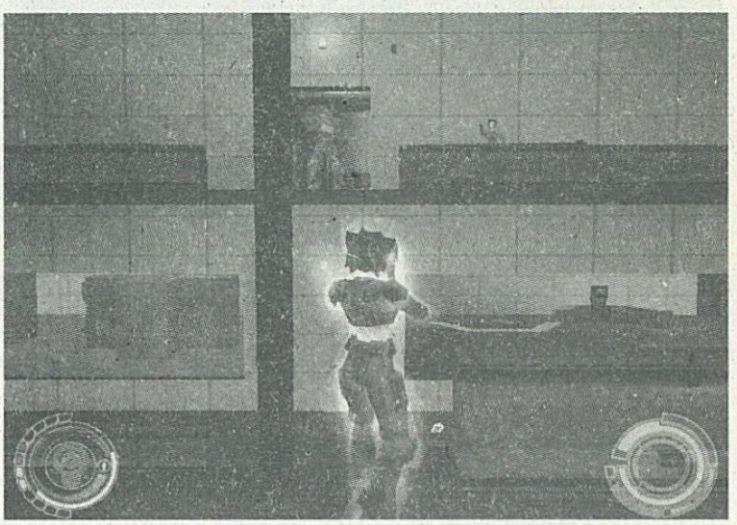
6. TCTF főhadiszállás

Ezúttal a megszállt TCTF parkolójában kezdjük, mindenféle felszerelés

nélkül. Az egyik páncélkocsi mögött egy fickó van, mire megtámadjuk, egy másik is megjelenik. Tőlük szerezhetünk fegyvert, lőszert és hypo-t. Az itteni ajtón bemenve újabb őrökbe botlunk, akiket szintén tegyünk hidegre. Menjünk tovább, amikor is egy vörös hajú megtámad minket. A TCTF ügynök mellől vegyük fel a fegyvert, és lehetőleg pontosan célozzunk vele, mert egy lövés egy ember. Lőjük is le a páncélautó tetején lévő fickót, mert másképpen nem tudjuk elintézni. Menjünk be a páncélkocsitól balra az ajtón, és mentsük meg egy másik TCTF ügynök életét.Ha sikerült, akkor követni, és segíteni fog minket. Itt három ajtó van nyitva, egy pedig egyelőre zárva. A színnel jelzett ajtó mögött találjuk meg azt a konzolt, ami a zárt ajtót kinyitja. A másik kettő mögött pedig éppen kutatókat ölnek a szindikátus emberei, ezért először azokba látogassunk be, akadályozzuk meg a gyilkolást, utána pedig vegyük át megérdemelt jutalmunkat a kutatóktól.
Továbbmenve a kinyitott ajtón egy rövid jelenetet láthatunk, amint a szindikátus emberei tevékenykednek. Menjünk fel a lépcsőn, az első ajtón keresztül a következő szintre.

Induljunk el egyenesen, és balra az első ajtó mögött egy TCTF ügynököt verő energiapajzsot használó fickóval találkozunk. Miután megöltük, vegyük fel a pajzsot, majd vissza az előző terembe, és a végében balra lévő teremben egy biztonsági embert találunk. Segítsünk neki elintézni a fickót, mire csatlakozik hozzánk a biztonsági ember. Itt találunk egy konzolt is. Most nézzünk szét a jobb oldali ajtók mögött. A nagyobb teremben egy újabb biztonsági ember csatlakozhat hozzánk, ha segítünk neki elintézni a fickót. Ezúttal egy nővel bővült a csapat.
Menjünk át a hídon (az itteni ajtón a parkoló következő szintjére jutunk), majd fel a lépcsőn a következő emeletre. Itt is menjünk át a hídon (ügyeljünk rá, hogy ne nagyon hagyjuk le az embereinket, mert akkor megállnak), és intézzük el ezen a szinten is a szindikátus embereit. Itt két nyitott terembe mehetünk be, a logóval jelzett ajtó mögött találhatjuk az újabb ajtónyitó konzolt.
Induljunk vissza a lépcsőházba, és feljebb egy szinttel. Odafent egy hozzánk igen hasonló nővel kell megküzdenünk, majd a TCTF ügynökök hullái mellől vegyük fel az energiapajzsot. A logóval jelölt ajtó mögött csak egy adatkonzol van, amiből Barabas-ról tudhatunk meg néhány dolgot. A másik, középső ajtó mögött egy hasonló konzol van, mint az első szinten. Gyerünk tovább a maradék ajtón, ott pedig fel a lépcsőn. Egy rövid jelenetből láthatjuk, hogy a szindikátus katonái elrabolták Shinatama-t, ezért meg kell őt mentenünk. A következő teremben egy újabb TCTF ügynök csatlakozik hozzánk. Ezután nézzük meg a lépcső melletti adatkonzolt. Odafent ádáz küzdelem folyik a TCTF és a szindikátus emberei között, segítsünk hát be a mieinknek.
Az első szinten az egyik teremben találunk egy láthatatlanság gömböt, és egy újabb adatkonzolt. A második szinten egy

eddig már két ízben talált konzolra lelhetünk. Ezután ugorjunk át a leszakadt rámpán, hogy feljussunk a harmadik szintre, ahol egy energiapajzsos ügynök, és egy biztonságis nő van. Itt is találhatunk egy újabb konzolt, valamint ugyanebben a teremben, a sarokban egy energiapajzsot. Az itteni leszakadt rámpán csak nekifutással tudunk átugrani (duplán előre+ugrás). Fent találkozunk az egyik szobában egy munkással, aki elárulja, hogy a liftet szabotálták, ám a drótok nem engedték lezuhanni a liftet, ezért ad nekünk egy lézervágót, hogy tovább tudjunk jutni. A folyosó végén meg is találjuk a liftet, ugorjunk át a tetejére, és Konoko a lézervágóval vágja el a liftet tartó vezetékeket, mire a lift le, mi pedig felfele kezdjük meg utunkat.



Fent találkozhatunk egy energiapajzsos kisasszonnyal, akitől majd vegyük el a pajzsot. A sötét sarokban pedig egy láthatatlanság gömböt találhatunk. Ebben a teremben megtaláljuk az egyik zárt ajtót nyitó konzolt is. Induljunk tovább, fel a lépcsőn, és szép sorjában intézzük el az összes betolakodót. Átmenve a hídon, aminek a közepén egy gép hatol keresztül, abban a szobában, a sarokban a tartály tetején lőszer van. Úgy tudjuk felvenni, ha az előtte lévő gépre felugrunk (az alacsonyabb végén), majd onnan át a tartályra. Irány tovább a lépcsőn fel, a következő szintre. Itt az egyik szobában egy adatkonzolt, és egy kutatót találunk, majd indulás a következő szintre. Mivel itt csak bezárt ajtókat találunk, menjünk ki valamelyik üvegajtón a tetőre.

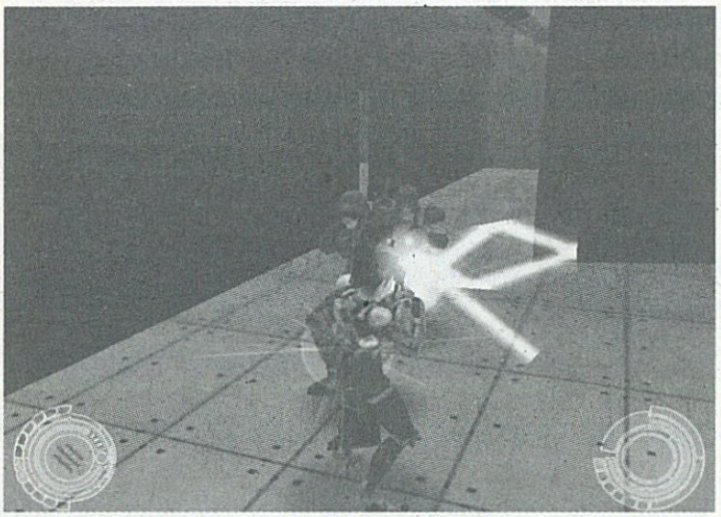
Még láthatjuk, hogy viszik el helikopterrel Shinatama-t a szindikátus emberei. Ezután ismét Barabas-szal kell megküzdenünk, aki most nem adja fel olyan könnyen, mint első alkalommal. Ám ezúttal is beválhat az ellene először használt taktika. A lényeg az, hogyha meglátjuk, hogy energiát kezd el gyűjteni, ne hagyjuk neki, hanem üssük, ahol érjük. Viszont ne örüljünk, ha esetleg sikerült ledobnunk a tetőről, mert a jetpack-jét használva visszarepül a tetőre (a fegyverét megszerezve a jobb egérgombbal gyorsabb támadás is lehetséges).

7. Légkör-átalakító központ (kívülről)

Induljunk el, majd kiérve a nagy térre forduljunk jobbra. Menjünk keresztül a hídon, majd balra tovább. A kis fülkében az ajtónyitó konzol mögött találhatunk egy hypo-t. Igen egyszerű itt az ellenfelekkel végezni, mert csak le kell őket dobnunk a mélybe. Ám arra vigyázzunk, hogy nehogy mi kerüljünk végül oda. Továbbmenve a kinyitott ajtón, a munkástól egy újabb hypo-t kapunk, majd újra a szabad ég alá érve mindegy melyik oldalon megyünk, ám ha elértük az épület végét, először menjünk fel a lépcsőn. Odafent a tető végén energiapajzsot találunk a padlón heverve. Most már mehetünk tovább a másik ajtón. Az itteni munkástól is egy hypo-t kapunk, majd miután megnéztük az adatkonzolt, indulás tovább. Jobb oldalt induljunk el, mire a kis fülkében egy biztonsági nővel találkozunk, aki eddig védte a liftirányító konzolt. Hívjuk hát le a liftet, és a rámpa végén menjünk le vele. Egy rövid jelenetben ismét láthatjuk Shinatama-t, amint Muro éppen kínozza.

Amint leértünk, menjünk át a másik oldalra, és keressük meg a rámpa végén a fülkét, amiben a zöld ajtónyitó konzol van. A zöld jelzésű ajtó mögött találkozhatunk ismét a ránk

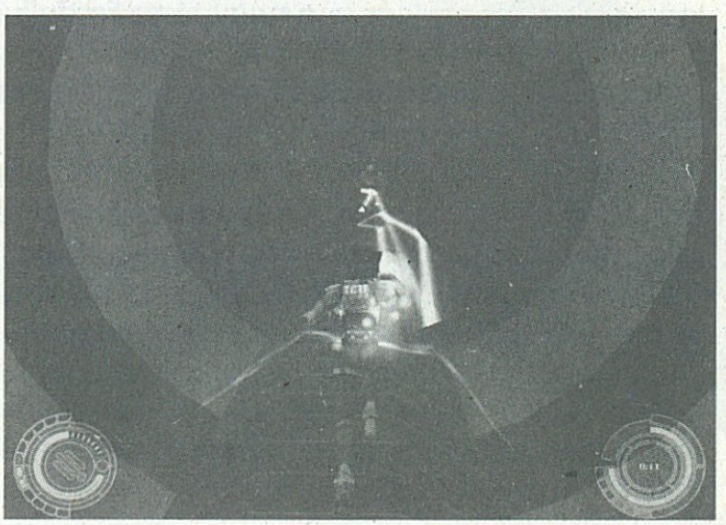
hasonlító nővel, valamint vegyük fel a padlón heverő higanypuskát. Ezután menjünk fel a lépcsőn, és a tető végén található konzollal nyissuk ki a szürke jelzésű ajtót. Odabent a kutatótól hypo-t kapunk, majd továbbindulva, kint menjünk át a hídon, és nézzünk szét az épület körül, mert újabb hypo-kat és lőszert találhatunk. Ezután a bal oldalon lévő fülkében található konzollal aktiváljuk a liftet.



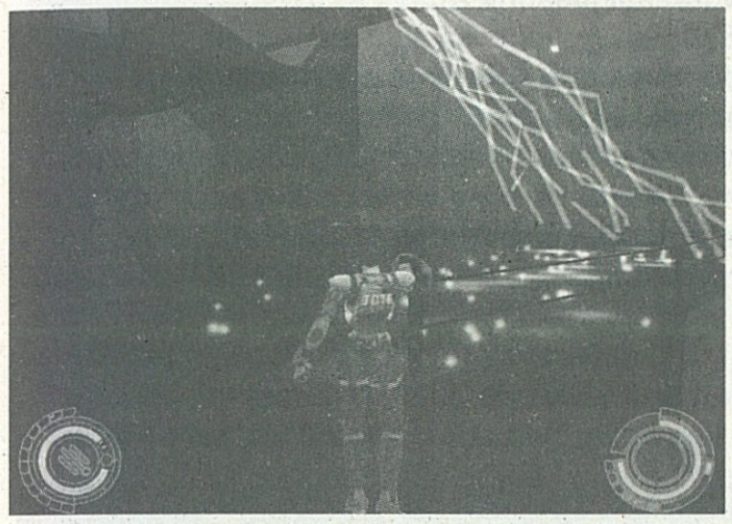
Ha leértünk, a fülkében a konzollal nyissuk ki a vörös jelzésű ajtót, ám még ne menjünk be rajta, hanem keressük meg az itt bóklászó munkást, és szerezzünk tőle egy újabb hypo-t. Az ajtó mögötti teremben segítsünk a fickónak, majd a konzol segítségével lassítsuk le az energiaáramlást. Ekkor 18 másodpercünk van rá, hogy átjussunk a vezetéken, közben át kell ugranunk minden energiahullámot. Ezt csak rohanva tudjuk megtenni (duplán előre).
Amikor átértünk, és hypo-ra lenne szükségünk, akkor először menjünk át a vörös jelzésű ajtókon, és keressük meg a munkást. Ezután induljunk tovább, majd a fülkében nyissuk ki a konzollal a sárga jelzésű ajtót. Az itteni konzollal is lassítsuk le az áramlást, majd az előző módszerrel vágjuk neki (sokat gyorsít rajtunk, ha lőfegyverrel kilőjük az ablakot, majd azon keresztül ugrunk ki). Ám itt át kell majd ugranunk útközben a platformra. Át is mehetünk, mert jobbra az oszlop mögött láthatatlanság gömb van. De akkor meg kell tennünk ugyanezt az utat, hogy visszajussunk a második vezetékhez.
Tehát a platformnál nézzük meg az adatkonzolt, majd menjünk le. Lent segítsünk a biztonsági embernek, és nyissuk ki az ajtót. Menjünk keresztül a két energia elosztó termen, és intézzük el az összes katonát.

8. Légkör-átalakító központ (odabent)

Induljunk tovább a következő terembe, le a lépcsőn, majd át a következő terembe, ahol a sarokban megtaláljuk a megkínzott Shinatama-t. Elég érdekes dolgokat mond el nekünk, majd Griffin elrendeli az önmegsemmisítést. Rohanjunk fel a közeli lépcsőn, s mikor felértünk, fussunk be az ajtón. Mindezt 30 másodperc alatt.
Ezután újra a már bevált módszert kell alkalmaznunk, azaz lassítsuk le az áramlást, majd kelljünk át a vezetéken. Csak ezúttal kicsit hosszabb lesz az út. Ha átérünk, a kutató ad nekünk egy energiapajzsot.
Gyerünk tovább, fel a lépcsőn, és a szobában nézzük meg az adatkonzolt, majd újra fel a lépcsőn.
Idefent a kutatótól kaphatunk egy hypo-t, míg a konzollal nyissuk ki az ajtót. A következő teremben nem lesz könnyű dolgunk, ugyanis



rendszeres időközönként áram szalad végig a padlóba csapódva, ami minden élőlényt megráz. Kivéve persze a robotokat, akiket itt el kell intéznünk. Várjuk meg, amíg elhalad az áram, és fussunk oda a konzolnál álló robothoz. Itt nem ér el az áram. Kapcsoljuk át a konzolt, így egy ideig nem lesz áram, és gyorsan rohanjunk át a másik konzolhoz a robottal. Itt is kapcsoljuk ki az áramot, ám ezúttal már rövidebb időnk lesz, hogy átjussunk az utolsó konzolhoz. Miután elintéztük a robotokat, utoljára kapcsoljuk még ki az áramot, most már tényleg csak nagyon rövid időre tudjuk.

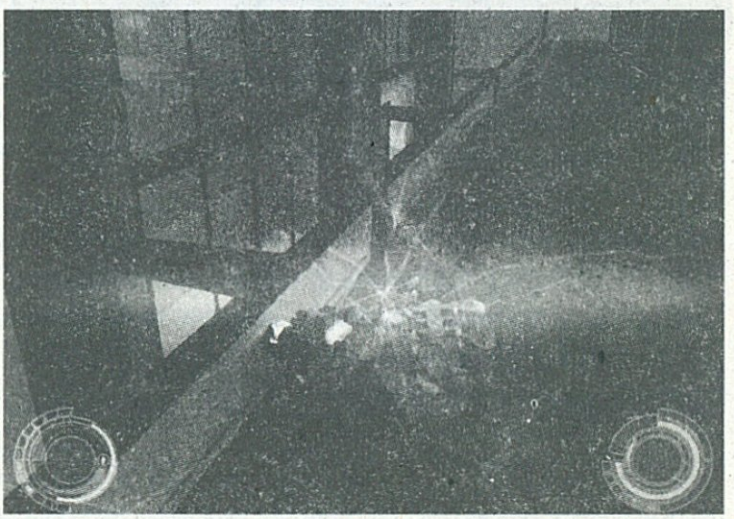


Miután túljutottunk ezen a rémálmom, és legyőztük a következő teremben a nőt, menjünk le a lépcsőn. Nemsokára egy újabb vezetékes utazáson vehetünk részt.
Ha átjutottunk épségben, a következő termekben sem lesz pihenésünk, mert annyi ellenfelünk lesz. Felmenve a lépcsőn a szobában a kutatóval elbeszélgetve megtudjuk, hogyan juthatunk ki innen. Nem sok jóval kecsegtet a jövő, de azért menjünk egy szinttel feljebb. Itt a teremben akadályozzuk meg a két nőt abban, hogy megöljék a kutatókat.
Két szinttel feljebb, a sárga jelzésű ajtó mögött a konzollal nyissuk ki az ajtót, és kérjük el a kutatótól a hypo-t. A TCTF ügynökökkel sem lesz nehezebb dolgunk, mint a többiekkel, csak egy kicsit zavaró a saját embereinket gyepálni.
Miután felmentünk a lifttel, és elintéztük a pajzsos ügynököt, az utolsó út vár ránk, ami a vezetéken való rohangálást illeti. Úgy félúton járhatunk, amikor két ügynök a nyomunkba ered, míg egy másik bekapcsolja a ventillátort. Ám sikerül megmenekülnünk. De meddig? Hisz úgy tűnik, Griffin parancsa szerint a vadászból űzött vad lett.

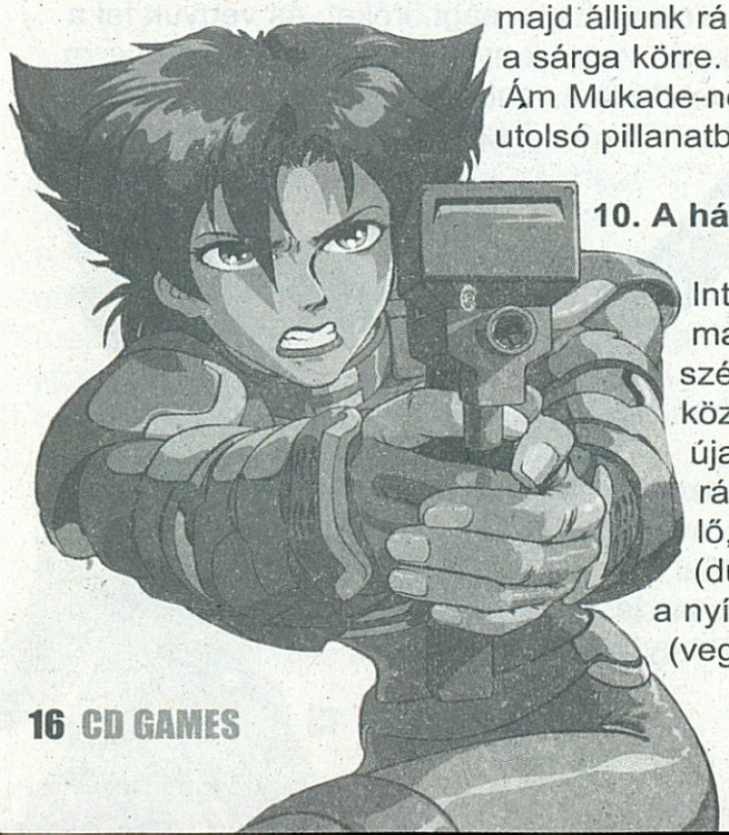
9. Az állami intézmény

Miután megtaláltuk a hullákat, intézzük el a ránk támadó biztonsági őröket, és vegyük fel a fegyvert és a lőszert. Mivel egyelőre csak a lenti ajtók vannak nyitva, így adott, hogy merre kell kezdenünk a tisztogatást. A nagy teremből csak három szobába lehet bemenni, ezek közül az egyikben található a két kék csík konzol, ami az első szinten lévő ajtókat nyitja.
Menjünk hát fel az első szintre, és keressük meg a három kék csík konzolt, ami értelemszerűen a második szinten található ajtókat nyitja.
A második szinten kicsit nehezebb dolgunk lesz, mert három konzol kell, hogy kinyissuk az ajtókat. Az egyik a bal oldali, a másik a jobb oldali teremben, míg a harmadik középen található (hát ez tényleg nehéz volt). A jobb oldali teremben egy másik konzol is található, amit nem tudunk még használni. Ezért menjünk fel a tetőre, ahol a középső szobában lévő konzollal nyissuk ki a földszinten található két ajtót. Menjünk hát vissza le. Mindkét ajtó mögött egy lépcső lapul, amin ha lemegyünk,

lézernyalábos terembe érkezünk.
Mindegy milyen irányba indulunk, a taktika ugyanaz, és végül ugyanoda jutunk. A kettős lézernél a pördülő ugrást alkalmazzuk (ugrás+guggolás), ugorjuk át a lenti lézert, majd a másik kettős lézer között a pördülő ugrással jussunk át.
Ezután egy folyosóra érkezünk, és menjünk be valamelyik középső ajtón, álljunk rá a sárga körre, mire Konoko megtudja, hogy Mukade, Muro mesterninjája éppen most nyúlta le a Hasagawa adatokat a számítógépből. S amint Shinatama-tól megtudtuk, az eredeti nevünk Mia Hasagawa volt.
Kapcsoljuk át a két konzolt, az egyik ajtókat nyit, a másik pedig feloldja a második szinten található konzolt. Keressük meg idelent az ajtókat amiket kinyitottunk, és menjünk fel a második szintre. Kapcsoljuk ki a feloldott konzollal a lézereket, és menjünk vissza az előző ajtón (amin feljöttünk), és vissza az első szintre. Itt igen komoly ellenfelekkel lesz dolgunk, elég erős támadásaik vannak, de Barabas után már piskóták.
A folyosón az első ajtó mögött hypo-t találunk, míg a második mögött egy ajtónyitó konzolt. Ezután menjünk le a lépcsőn, és ott nézzünk szét, majd fel a legfelső szintre, ahol a második szobában megtaláljuk Mukade-t, aki jöttünkre gyorsan elszelel. Kövessük a tetőre, ahol előbb meg kell küzdenünk néhány (az erősebb fajtából való) fickóval, majd álljunk rá a sárga körre.



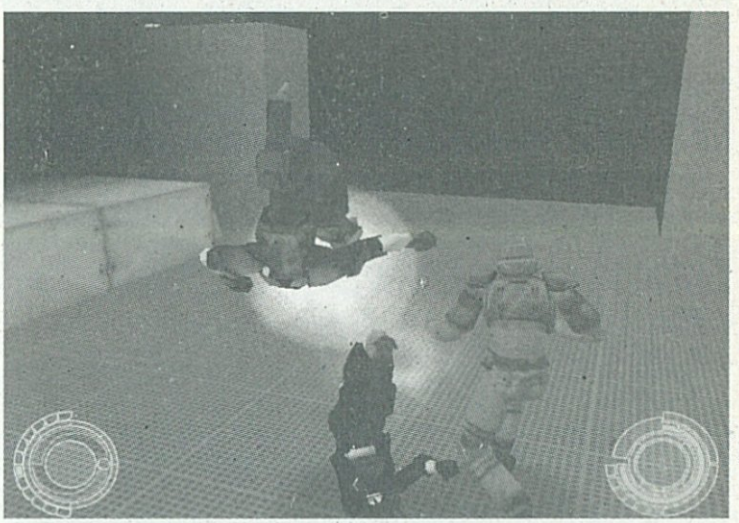
Ám Mukade-nek mégis sikerül meglépnie, de Konoko az utolsó pillanatban a másik fickóra csimpaszkodik.



10. A háztetők csúcsain

Intézzük el a fickót, akitől hypo-t szerezhetünk, majd induljunk tovább. Álljunk meg a perem szélén, és úgy essünk le, hogy lent a két szellőző közül valamelyik takarjon minket. Odalent egy újabb katona van, és a távolból állandóan lőnek ránk a higanypuskával. Várjuk meg amíg kétszer lő, és amikor tárat cserél, akkor nekifutásból (duplán előre, majd ugrás+guggolás) ugorjunk át a nyílás felett, és azonnal támadjuk meg a fickót (vegyük fel a fegyvert). Ismét hasonló módszerrel

kell még háromszor ugrani. Amikor arról a fehér talajról ugrunk át, akkor készüljünk fel, mert egy rakétavetős és egy vörös ruhás kickboxos, valamint odafent egy plazmapuskás fickó vár ránk. Intézzük el őket, idelent vegyük fel a hypo-t, és a párkányról az energiapajzsot. Menjünk fel a rámpán, idefent is újabb ellenfelek támadnak ránk. A legegyszerűbb, ha a mélybe vetjük őket. Induljunk tovább, a következő rámpán lefelé a kékruhás fickótól lőszert szerezhetünk. Ezután menjünk fel, és ugorjunk át a tetőre. Odaát egy másik kickboxos, és egy energiafegyveres fickó van. A bal sarokból ugorjunk át a másik tetőre, ahol ismét küzdjünk meg a két megjelenő katonával. Itt ha szétnézünk, a bezárt liftajtó melletti sarokban energiacellát találhatunk. Ezután menjünk fel a másik lifttel. Jobbra a sarok mögött egy őr vár ránk, ezért balra menjünk fel a lépcsőn. Vigyázzunk, mert fent várnak ránk, és a szomszédos tetőről pedig lőnek a „sikoltó fegyverrel" (ennek a lövedéke követi a célt). Ahol végződik a lépcső, onnan nekifutásból ugorjunk át a másik tetőre. Szerezzük meg a fickótól a fegyverét, fent pedig hypo-hoz juthatunk. Ezután ugorjunk át a következő tetőre, és a lyukaknál a szélekre ugorjunk! A végénél ugorjunk át a lépcsőhöz, menjünk fel, majd ahol rámpa vezet a fal mellett, menjünk arra. Be középre, itt el tudunk menni a képernyők között. Ha átértünk, balra fordulva ismét menjünk keresztül a képernyők között. Menjünk fel a lépcsőn, amikor is kiderül, hogy Mukade-nak ismét sikerült valahogy meglépnie előlünk a huzalon. Ugorjunk fel a huzaltól jobbra lévő helyre, hogy megszerezzük a másik rudat, amivel fel tudunk menni a huzalon.



Miután épségben átkeltünk a hídon, menjünk fel a lépcsőn, ugorjunk át a tetőre, majd ugráljunk fel (ha az utolsónál nem megy, akkor használjunk a nekifutásos ugró módszert, az se baj, ha közben csak a falnak futunk). Az igen kemény harc után menjünk le a lépcsőn, a híd után balra vegyük fel a hypo-t, majd irány jobbra. Menjünk addig körbe a peremen, amíg el nem érjük a liftet. Ám mielőtt beszállnánk, vegyük fel a perem végéről az energiapajzsot.

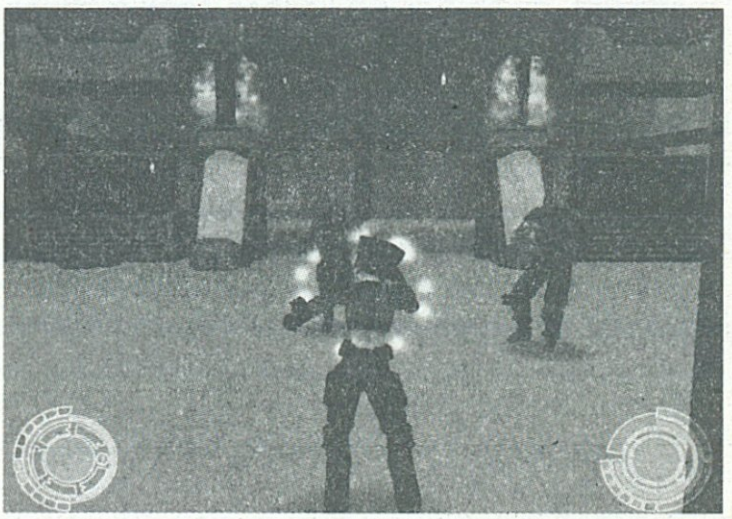
Mikor felérünk, végre szemtől szembe találkozhatunk Mukade-vel. Jól kezdi a harcot, ugyanis rögtön láthatatlanná válik. De rengeteg más támadás is van a tarsolyában, az egyik legnehezebb ellenfél. Ha kevés hypo-val érkezünk ide, akkor jobb, ha újra kezdjük az egészet, különben nem lesz esélyünk. A lényeg az, hogy ne hagyjunk neki időt a támadásra. Használjuk a dobáskombókat. Hogyha végeztünk vele, végre visszaszereztük a rólunk szóló adatokat.

11. Dr Hasagawa laboratóriuma

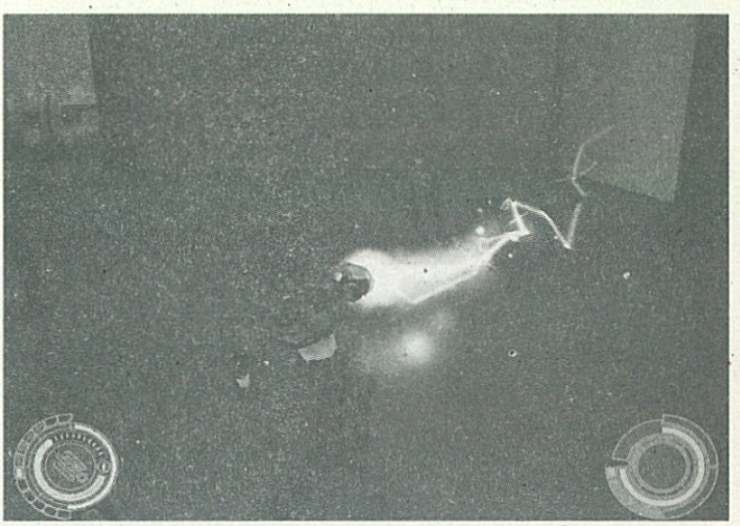
Miután megtudtuk kik is vagyunk valójában, meg kell küzdenünk Muro-val. Amikor végeztünk (?) vele, egy villanással eltűnik. Ezután továbbindulva mintha szellemeket látnánk, és a padlót is gőz burkolja sejtelmes homályba. Elég kísérteties egy hely, az egyszer biztos. Már csak a törpe növésű katonák hiányoztak! Elég könnyen meghalnak, de legjobban csak guggolva tudjuk őket eltalálni. Amikor felmegyünk a sárga lépcsőn, már nem szellemekkel, hanem láthatatlan ninjákkal találkozunk. A lépcsőtől balra az ajtón menjünk tovább, és kövessük Shinatama-t (hogy kerül ő ide?). A következő teremben két nővel kell megküzdenünk, viszont utána Griffin-nel találkozunk két elit TCTF ügynök kíséretében. Üssük ki a fegyvert Griffin kezéből, és minél hamarabb intézzük el a két ügynököt (felvehetjük a fegyvert), mert utána Griffin sem nehezebb ellenfél, mint Muro volt. Az egyik sarokban találhatunk láthatatlanság gömböt, azt is használhatjuk. Griffin is egy villanással tűnik el.
Induljunk tovább a másik ajtón, és a lézeres hídnál próbáljuk meg minél hamarabb a savba dobni a ninját. Ezután Shinatama lebeg el mellettünk, és a következő teremben saját magunkkal kell megküzdenünk. Ha ez sikerült, akkor rájövünk, hogy ez az egész csak álom volt...

12. TCTF tudományos börtön

A lézereken nem túl nehéz átjutni, csak az időzítés a lényeg. Amikor a középső nyaláb elindult visszafelé (tőlünk távolodva), egyszerűen ugorjuk át, így a másik kettőt is elkerüljük. Csak ezután jön a megpróbáltatások sora. Hat jól kiképzett, és felszerelt ügynököt kell elintéznünk puszta kézzel.
Indulás tovább, és a konzolnál menjünk le a lépcsőn egy szintet. A vörös ajtó mögötti konzollal nyissuk ki a sárga jelzésű ajtókat. Irány lefelé egy szintet, a lépcsőtől jobbra lévő klónozó teremben találhatunk egy láthatatlanság gömböt, míg a nőtől hypo-t, és a férfitól lőszert kapunk. A lépcsőtől balra



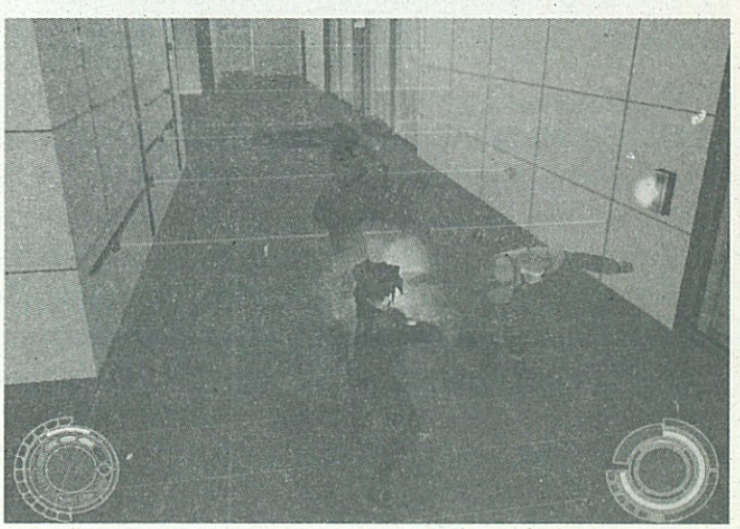
lévő teremben minél előbb kapjuk el az ügynököt, mert rohan, és bekapcsolja a riasztót.
Menjünk tovább, fel a lépcsőn, és a kék ajtó mögötti konzollal nyissuk ki a kék jelzésű ajtókat. Fent induljunk tovább, amíg el nem érjük a lézereket. Itt menjünk be a kék ajtón, ahol Kerr professzorral találkozhatunk. Küldetésünk következő célja, hogy bekapcsoljuk a három generátort. Ám előtte a konzollal kapcsoljuk ki a lézereket, és azután induljunk neki.



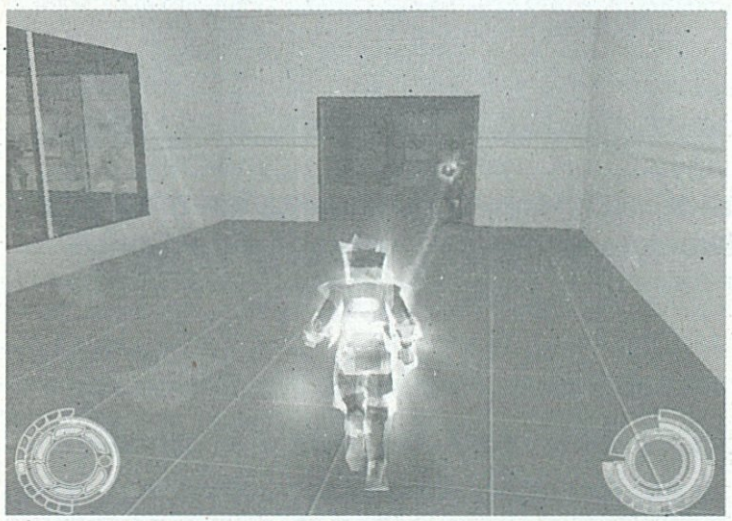
A nagy terembe érkezve az első lépcsőn lemenve, a lépcsőtől jobbra a két kutató lőszert ad nekünk, valamint itt az első keresett konzol. Balra van a második konzol, és a nő energiapajzsot ad. A második lépcsőtől balra van a harmadik, itt hypo-t kaphatunk a kutatóktól.
Mivel sikerült a generátorokat bekapcsolni, menjünk be a nagy ajtón, ahol Kerr már vár ránk. Az apánk és Kerr által épített gép segítségével visszanyerjük emlékezetünket, és sok mindenre fény derül, ám nem sokkal a kísérlet befejezése után Kerr professzort megölik. Nyissuk ki a konzollal az ajtót, a bal oldali kapun távozzunk.
Amint belépünk az ajtó mögötti terembe, készüljünk fel a nagy harcra. A sarokban a gép mögött hypo rejtőzik. Menjünk fel a lépcsőn, a konzollal nyissuk ki az ajtót, majd egy újabb lézeres móka vár ránk. Figyeljük meg a lézerek vájatát a falban, és ugráljuk át a lent mozgó lézereket, amikor a fenti a legmesszebb van. Álljunk meg, amíg elmegy felettünk, és közben ugorjuk át a lentieket.
Menjünk le a lépcsőn, majd a savas teremben vigyázzunk, mert az egyik ügynöknél repeszgránátvető van. Ha van nálunk higanypuska, akkor amikor belépünk a terembe, lőjük le. Ezután már csak be kell kapcsolnunk a fülkékben található konzolokkal a darut, amivel át tudunk menni a kerekek fölött.

13. TCTF főhadiszállás (redux)

Miután elmenekült az álnok Griffin, nézzük meg az adatkonzolt. Menjünk ki, és tisztítsuk ki a balra és jobbra található szobát (mindegyikben egy hypo-val lehetünk gazdagabbak), majd kapcsoljuk ki a konzolokkal a lézereket. Ezután továbbmenve a másik kis szobában találjuk meg az egyik zárt ajtó konzolját. Ha jó testi épségnek örvendünk még a harcok után, akkor kimehetünk az üvegajtókon keresztül a tetőre, hogy az ott járőröző ügynököktől higanypuskát szerezzünk (ha gyorsak vagyunk, akkor még lőni sincs ideje).
Induljunk tovább a kinyitott ajtón, intézzük el az ügynököket, majd a lépcsőnél ugorjuk át a

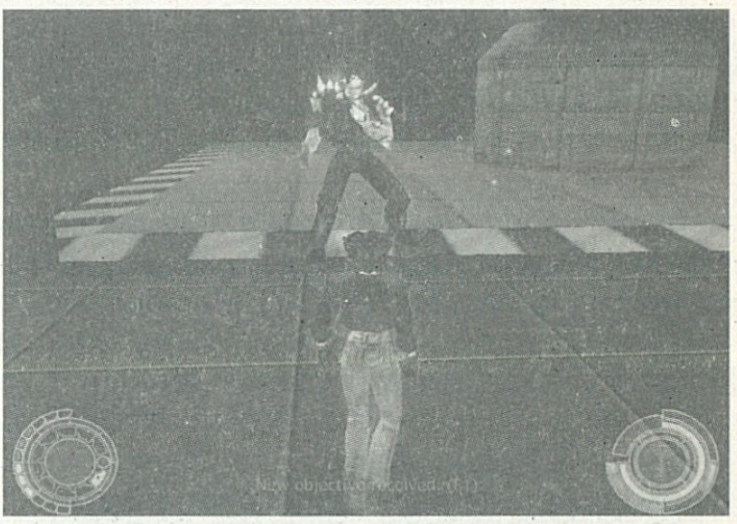


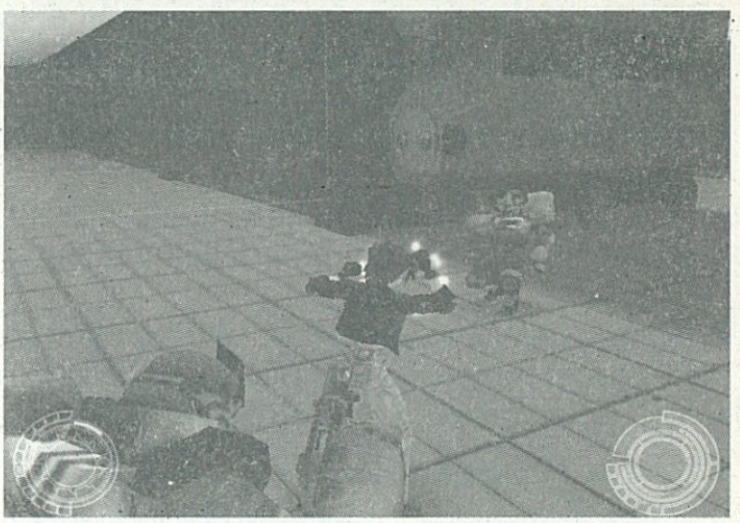
lézernyalábokat (amikor összeérnek, akkor a legkönnyebb). Az ajtón kimenve észrevehetjük, hogy itt már jártunk. Az ajtóval szemben lévő teremben nézzük meg az adatkonzolt, míg az ügynöktől láthatatlanság gömböt szerezhetünk. A hídon átmenve abban a teremben van a lépcső lefelé, a másikban viszont hypo-t kapunk a kutatótól. Újabb lézereken kell átugranunk, majd menjünk le a földszintre. A konzol mögötti gépnél hypo hever. Vegyük fel ha szükséges, és induljunk tovább a másik ajtón.
Lent a lézeren átugorva az első teremben a nő kikapcsolja nekünk a konzolt. A következőben pedig hypo-t találhatunk. A következő szinten lefelé, a második teremben energiapajzsra lelhetünk. Még egy szinttel lejjebb az első teremben a kutató hypo-t ad nekünk. A következő szint első termében láthatatlanság gömb hever a padlón. A lézerek által közrefogott teremben óvatosan közelítsük meg a konzolt, mert a kétoldalt lapuló ügynök azonnal ránk támad. A következő szinten található az utolsó konzol, amivel kikapcsoljuk az energiaellátást. Habár itt valamivel több lézer védi azt a termet, de azok után amin átmentünk, ez gyerekjáték.
Az eggyel lejjebb lévő szint első termében egy „sikoltó" puskát találhatunk.
Mivel a földszintre nem vezet rámpa (hogy jönnek fel?), ugorjunk le. Az egyik sarokban gépfegyver hever. Menjünk tovább az ajtón, ahol jobbra a sarokban lőszer hever, és a férfitól hypo-t kapunk (ezt a vegyesboltban lehet kapni, hogy mindenkinek van???). Le a lépcsőn, lent szemben a teremben az adatkonzolt nézzük meg, majd a következő ajtó mögött a konzollal nyissuk ki az ajtót. Ezen a folyosón a következő teremben a fickótól rakétavetőt kapunk (hát ezt viszont biztos nem a sarki fűszeresnél vette).
A következő szinten jobbra az első teremben az energiapajzsot vegyük fel, majd az utolsóban használjuk a konzolt. Indulás lejjebb egy szinttel, ahol jobbra az első szobában egy újabb „sikoltót", a másodikban hypo-t, és balra a második konzolra lelhetünk. Ismét menjünk le egy szintet (a lépcsőházban megtaláljuk az ajtót, amit próbálunk kinyitni), és a bal sarokban található teremben, egy adatkonzol társaságában megtaláljuk az utolsó ajtónyitó konzolt. Amikor indulunk az ajtóhoz, ügyeljünk, mert várnak ránk odakint. Lemenve újabb meglepetések várnak minket. Mielőtt végre elintézhetnénk Griffin-t, kiderül, hogy szegény Shinatama-ból épített egy új „halálos agyat". S mint az előzőt, ezt is négy konzol háromszori kikapcsolásával tudjuk hatástalanítani. Az első fázis első két konzoljával nem lehet gond, ám utána be kell rohanni középre, ahol nincs korlát. De ne menjünk túlságosan be, mert a mérges gáz megöl minket. Miután a másik kettőt is sikerült átkapcsolnunk, láthatjuk, hogy kettes védelmi rendszerre váltott, így rögtön lépjünk el balra, vagy jobbra egy lépést, mert most már a konzol közepén is mozog egy lézernyaláb. Erre is ügyeljünk, amikor kapcsoljuk át a konzolokat. A harmadik fázisnál lesz a legnehezebb dolgunk, akkor menjünk, amikor az alsó lézer közelít felénk. Ezután már csak rajtunk áll, hogy megöljük Griffin-t, és azzá váljunk, amivé tenni akart, tökéletes, hidegvérű gyilkossá, vagy békében elmegyünk. Most már csak Muro-t kell megtalálnunk, és elintéznünk.



14.A Szindikátus hegyi erődje

Jobbra a ládák mögött láthatatlanság gömböt, a torony mögött pedig hypo-t találhatunk. Vigyázzunk, mert a tornyokból higanypuskával lőnek ránk. Jobbra a kerítés mentén menjünk tovább, és a kerítés végénél, a ládáknál egy láthatatlanság gömbre lelhetünk, a legnagyobb ládán pedig fegyverekre. A két zárt hangár mellett elmenve az egyik tartály mögött energiacella van, ami jól jöhet, ha a hamarosan ránk támadó katonától elvesszük a plazmapuskáját. Közben vigyázzunk, nehogy elmeneküljön valamelyik, mert bekapcsolja a riasztót. Menjünk be a földalatti létesítménybe a kerítés melletti ajtón. A kisebb teremben hypo-ra lelünk, majd menjünk be a nagyobba, ahol ismét lézereken kell átugrálnunk. Mindegy melyik oldalon indulunk el, úgyis csak jobbra tudunk majd továbbmenni. A lézereken vagy pördülő ugrással vagy csúszással tudunk könnyedén átjutni.





Ezután egyenesen induljunk tovább, majd balra, ahol aztán az első nagyobb teremben a gépek tetejéről szedjük össze a cuccokat, utána a konzollal nyissuk a szemben lévő oldalon található ajtót. Menjünk át, és az ottani konzollal nyissuk ki a lépcsőház ajtaját. Közben egy teherautó érkezik meg lent, és Konoko felteszi a költői kérdést: Vajon elég erős, hogy kitörjem vele azt az ajtót? Menjünk le a lépcsőn, és öljük meg a teherautó mellett álló munkást, hogy megszerezzük a kulcsokat. Ezután már csak be kell szállnunk a teherautóba.

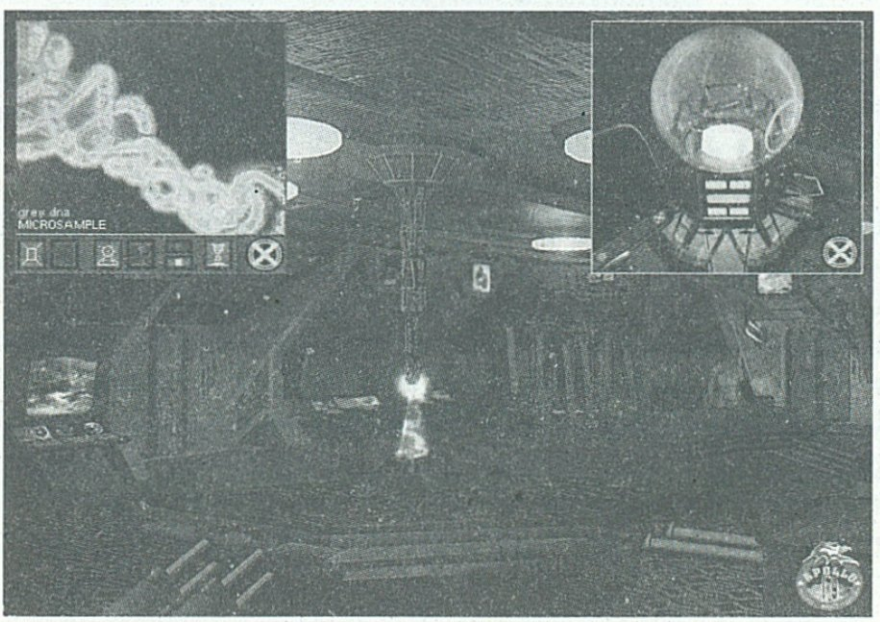
Menjünk fel a lépcsőn a második szintre, mire kinyílik az ottani ajtó, ahogy ránk támad egy ninja. A kereszteződésnél jobbra a kis szobában ajtónyitó, balra pedig antennairányító konzol van, valamint egy kutató, aki meglátva minket berezel, és ad nekünk egy hypo-t. Mivel szinte minden ajtót kinyitottunk, lejjebb is és feljebb is egy szinttel kapcsoljuk ki a balra lévő szobákban a konzolokat. Az első szinten a jobb sarokban egy láthatatlanság gömb van.

Menjünk le a legalsó szintre, és ott tovább az immáron nyitott ajtón. Haladjunk felfelé, amíg el nem érjük a legfelső szintet, ahol az utolsó konzollal meghiúsítottuk Muro tervét. Gyűjtsünk össze minél több hypo-t, és ugorjunk az antenna mellé, mire az felemelkedik. Fent találkozunk testvérünkkel, Muro-val, aki igen ronda szörnnyé változik át, s így kell megküzdenünk vele. Ha túl sokáig vagyunk a közelébe, lehajol, és vörös villámokat szór, ha viszont túl messzire megyünk, akkor egy másik fajta villámmal magához vonz. Tehát a lényeg az, hogy kevés ideig üssük, aztán kicsit távolodjunk el, majd ismét üssük.

Crowie

The Ward

Január közepén jelent meg a Ward című játék, melynek stílusa talán a Monkey Island sorozathoz hasonlítható, sajnos manapság ebben a műfajban nagyon kevés játék készül. A "Nagy Öregek" minden bizonnyal még emlékeznek a LucasArts talán máig legkiemelkedőbb ilyen típusú játékára (a történet, a játékélmény alapján), a "Zak McKraken and the alien mindbenders"-re (Zak és az idegen agyferdítők), mely témaválasztás szempontjából elég közel áll leírásunk tárgyához (idegen lények megalomán terveinek keresztülhúzása).
Ezúttal horvát készítők lelkes kis csoportja próbálkozott hasonló magasságokba törni, sajnos ez nem nagyon sikerült nekik. Nem annyira rossz a Ward, mégis..... talán kicsit nehéz (kisebb hiba), és kicsit sótlan, unalomba hajló (nagyobb hiba). Mindazonáltal, ha figyelembe vesszük a kínálatot, akkor a valamire való kalandjátékosoknak nem marad más választásuk, mint szert tenni rá, és nekilátni egy jó pár órás, régen várt agytréningnek.
Megjelenés: grafikailag mondjuk úgy 1998-at idéző külső, bár azt hozzátehetjük, hogy nem nagyon van mit javítani rajta: a felbontás megfelelő (640*480), ha nagyobb lenne, kifolyna a szemünk a sok müty-mütytől (normál, 14/15 colos monitoron). Volt, aki felvetette, hogy a képernyő túlzottan statikus - kevés az animált tárgy, satöbbi. Én ezt nem rónám föl hibának, inkább a színvilág egyhangúságát emelném ki, amely ráadásul a kívánt hatást (pl. félelemkeltés az első epizódban) sem éri el igazándiból. Persze ezt is meg lehet kontrázni: az űrállomások nem pompázhatnak különféle, szebbnél-szebb színekben...
A hangok szokásosnak mondhatók: zörejek, távoli, érthetetlen szörnyetegmonológok, űrbázis-nyikordulások, melyek igyekeznek kísértetiesnek hatni.
A zenéről a neten (is) mindenkinek az volt a véleménye, hogy lehetett volna jobb, történet-orientáltabb, meg egyébként is: ilyen UFO-s témában születtek már etalon művek a mainstream és az underground kultúrákban is. (Klasszikus példának ott van az X-akták "zongorás-fütyülős" zenéje.)
A videó bejátszások esetében is láthattunk már jobbat, sok-sok játékban.
Ami viszont mindenképpen figyelemre méltó, és számomra jóval pozitívabb megvilágításban tünteti fel a Wardot, az az egyszerű számadat, miszerint mindez összesen 6! ember munkájának az eredménye. No és a rendszerkövetelmény: P133-as 32 MB RAM!



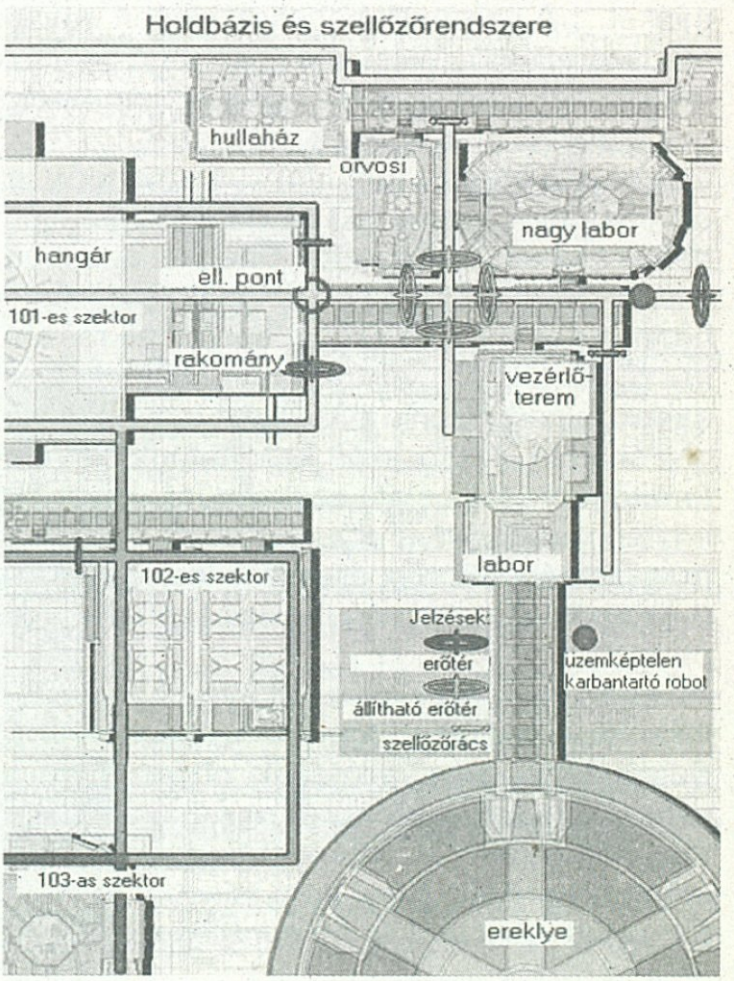
Akkor talán kezdjünk hozzá a lényegi részek tárgyalásához! (Még most, az elején szólok, hogy a történet megértéséhez angol nyelvtudás szükséges.)

A háttértörténet:
David Donald Walker, az USA Apollo XIX-es űrhajójának pilótája vagy. A Holdon kellett volna kutatásokat végeznetek, de ez valahogy nem sikerült...vagyis nem úgy sikerült, ahogy azt a NASA elvárta volna. Valahonnan titokzatos

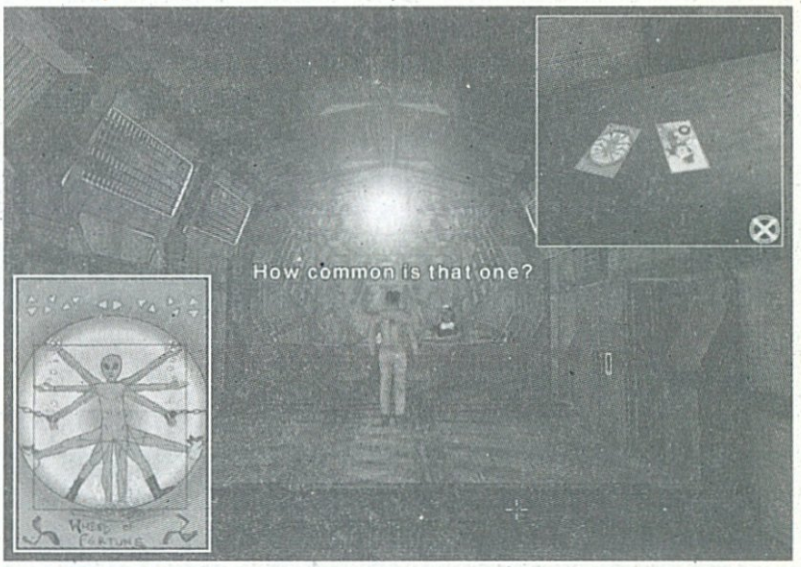
erők támadtak meg titeket (fény, lövések, sikolyok), a társaid halottak, te pedig a hullaházban ébredsz, egy idegen, nem emberek által emelt bázison. Megtörtént a nagy találkozás. Azt ugyan nem tudod eldönteni, hogy az, hogy egy hullaházban "összefutsz" egy idegen hullájával, az milyen/hányadik típusú, de azt igen, hogy ennél rosszabb helyzetbe már nemigen kerülhetsz. Miközben azon gondolkozol, hogy vajon volt-e az Apollónak biztosítása, a játék halkan elkezdődik.
(Megjegyzés: a leírás a normál fokozat alapján készült. A könnyű (easy) nagyon hasonlít ehhez, csak a legnehezebb fejtörők átugrására lehetőséget kapunk.)

Első rész, a Holdbázis

A fentebb említett hullaházban térünk magunkhoz, mondjuk elsőre nem annak néz ki, de mindegy. Mielőtt elindulnánk, egy-két hasznos tanács: a TAB-bal be/ki kapcsolhatjuk a "tárgyak feliratai látszódnak" opciót (ajánlatos bekapcsolva hagyni), a SPACE-szel előránthatjuk a tárgylistát. Az egérrel a jobb felső sarokra kattintva gyorsmentést, a bal felső sarokra kattintva pedig gyorstöltést végezhetünk; az ESC meg a főmenü előcsalogatására szolgál.
No miután TÉNYLEG elindulunk, rögtön észrevesszük, hogy egy nyakláncot (necklace) kaptunk kis barátainktól. Ezzel egyrészt megakadályozhatják, hogy bárhová mehessünk (ez nem jó), másrészt nyomon követhetnek minket (ez sem jó). Ezt a két feladatot jelenleg egy, a szobában köröző gömb, avagy biztonsági robot (security sphere) végzi. Ne törődjünk vele, inkább vizsgálódjunk körbe! Az alsó ládában (case) egy **csavarhúzót** (screwdriver) lelünk. Ifjú MacGyver-ek erre persze őrült kacajban törhetnek ki, hiszen mi mindenre leszünk mi ezzel képesek!! Ha lelkesedésünk alábbhagyott, az idegen hullájának mellényzsebéből (chest pocket) az **orvosi kártyát** (medical card) vegyük magunkhoz. Közben megnézhetjük, mit írnak az újságok, a ruhák között találunk is egyet. Mi másról, ha nem az Apollo XIX-ről lenne benne szó? Mindenki örül, hogy elindultunk. Köszönjük. Nos, mivel roppant kíváncsi figurák lennénk, teszteljük le a nyakláncunk erejét egy röpke menekülési kísérlettel! Amint elhagyjuk a szobát, máris valami zavaró hang próbál visszakényszeríteni minket. Ennek sajnos nem tudunk ellenállni, viszont az újabb halott idegentől még időben elragadhatjuk **biztonsági kártyáját** (security card). Később egy **pisztolyt** is zsákmányolhatunk tőle, de előbb béklyónkon kell enyhítenünk. A "hullaházba" visszaérve biztonsági kártyánkat a fali képernyő (screen) bal oldali kijelzőjén használva, megtekinthetjük az idegenek "házikójának" térképét. Egy pár érdekes jelölés:



zöld + : halott ember (1db, a barátunk volt, csak 9 ujja van)
kék O : halott ufonauta
piros + : Walker, azaz mi

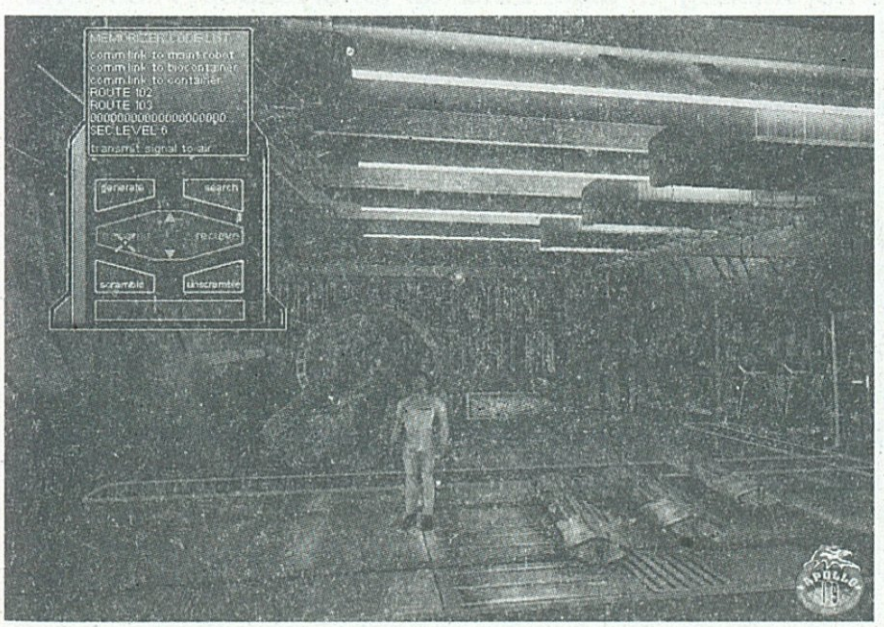


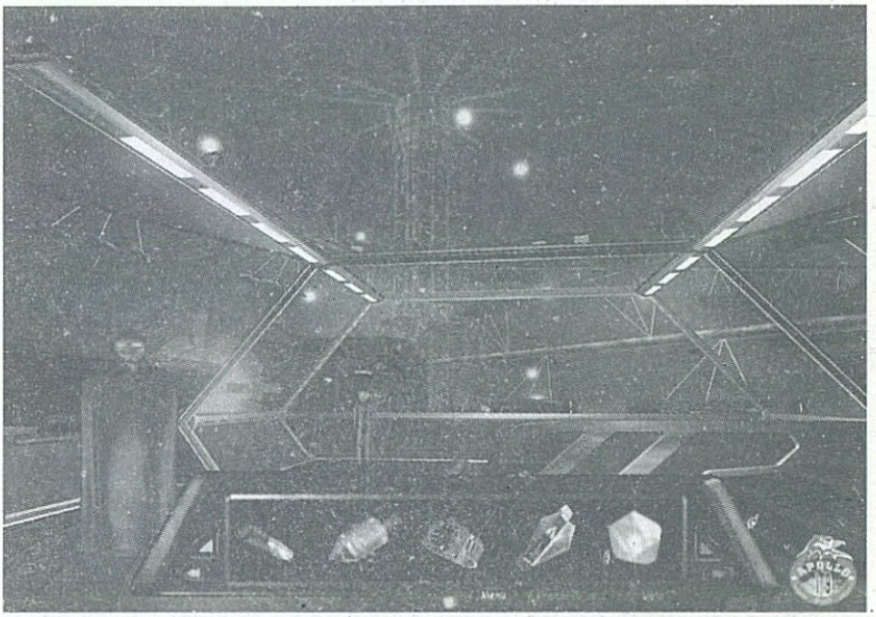
...azaz megtudjuk, hogy van még egy pár halott ufonauta "eggyel arrébb" is, nem csak az, akit az imént kifosztottunk- csúnya dolog a hullarablás, de ugye a kényszer.... Most hívnám föl a figyelmet arra a nem elhanyagolható tényre, hogy a térképen szereplő termek több képernyőből is állhatnak! (Ezért nem láthattuk az összes elhunyt idegent.) Szabadulásunk mihamarabbi elősegítéséért a "controls" elnevezésű számítógépen használjuk a biztonsági kártyát. A képernyőre tekintve vidáman tapasztalhatjuk, hogy bizony mi is zöld keresztté váltunk! (Azaz mostantól mindenki hullának hisz minket, ha a "radarra" néz.) Lépjünk eggyel kijjebb! Most, hogy félszabadok lettünk, jut idő a helyzet tanulmányozására: a bázis romokban áll, a lakói, ezek a kis szürke lények (Greys, továbbiakban szürkék) ugyanúgy rossz napot fogtak ki, mint az Apollo XIX. Hogy ki lehet a harmadik erő, aki velük végzett, az egyelőre rejtély marad. Folytassuk hát a keresgélést... A folyosón észrevehetjük, hogy az egyik hulla egy gyűrűt visel, de nem nagyon akarja nekünk adni, még a csavarhúzó is cserben hagy minket.... A harmadik behullott idegen egy kicsit arrébb pózol, az ő **gyűrűje** könnyedén megszerezhető. Mivel a folyosó után pokoli forróság gátol meg minket a továbbhaladásban, forduljunk bizalommal az eddig ki nem nyitott ajtóhoz s lépjünk be az orvosi kártya segítségével az idegenek műtőjébe!
Dermesztő képre számítunk: ultramodern, teljesen steril, különös fényekkel megvilágított csupasz terem, ahol fémes színű, ismeretlen célú eszközök várják a következő kísérletek balszerencsés áldozatait... Ehelyett azonban a készítők egy meglehetősen snassz orvosival köszöntenek. Itt még sok dolgunk lesz, rögtön el is kezdhetünk ismerkedni a berendezésekkel. A szoba jobb oldali részén, a "szekrényekben" (=nagyméretű kesztyűtartókban) **vérmintákat** találunk, összesen hármat, a lényeges a #3-as, az elvileg a mienk (blood sample #3). Azért tegyük el mindet! A konzolon értelmetlen szövegeket olvashatunk, lassacskán kezdhetünk élni a gyanúperrel, hogy valamiféle tolmácsra vagy fordítógépre lesz majd szükségünk. A bal oldalon (ahova alapban érkezünk a folyosóról) egy konzollal irányíthatjuk az egyik mesterséges szikét/dokit. Célunk a **penge** (blade) megszerzése. Ehhez eresszük le a gépet (**első gomb** a konzolon), majd magát a késeket (**harmadik gomb**), végül a szikét kilazító, **utolsó gombot** is nyomjuk meg. Tegyük el a pengét!
Az eddig még nem használt ajtón haladjunk tovább az analizáló terembe. (Még előtte lenyisszanthatjuk a harmadik kinti idegen kezéről az "én-innen-le-nem-jövök" **gyűrűt**.) Szóval ahová most érkezünk, ott történt anno a vérminták elemzése (mikroszkóp), meg valami titokzatos, **biokonténer** (biocontainer) elnevezésű dologgal történő manipulálás (elpakolhatjuk őt is, de később úgy is itt kell majd használni). A program készítői előrebocsátották, hogy nem mindent fogunk kapásból megérteni, tehát ne nyugtalankodjunk, ha eleinte nem tudjuk, mi mire lehet jó... Kezdjük meg a céltudatos berendezés-rongálást! A

mikroszkópból kellene kivennünk a **vérmintát**, és a **világító lencsét** (glowing lens). Ehhez a fényes köröket kell a mikroszkópon található négy "kurzormozgatóval" egymáshoz illeszteni, majd a nagy, középső gombot megnyomni. Mienk lesz a vérminta, tán éppen a sajátunk ez, de mindegy, erről ráérünk később valamilyen úton-módon meggyőződni. A fényforrást az erőtér megszűnésével (amit a nagy gomb nyomkodásával értünk el) könnyedén zsebre vághatjuk. Ez a megmozdulásunk azonban a rendszert vághatja - nem zsebre, hanem - tönkre. Ez jó, mert így távozhatunk a bal oldali ajtón. Ekkor már persze eléggé idegesíthetőnek találhatjuk a folytonos "USE XY CARD ON DOOR" dolgokat, sajnos azonban ez ellen semmit nem tehetünk.

Egy akciófilm kellős közepébe csöppenünk. Meglehetősen komikus azonban, hogy nekünk háttal állva egy aprócska szürke a távolba lövöldöz, miközben egy láthatatlan valaki lézersugarakkal a folyosót célozgatja. Miután megjegyeztük magunkban, hogy ennél tízszer jobb jeleneteket láthatunk a legrosszabb spagetti westernekben is, szaladgáljunk át a szemközti ajtóhoz. Nicsak, még egy idegen holttest! Ő is "meg**gyűrű**ztetett", tehát nincs is más dolgunk, mint - szépen fejlődő ékszerészi karrierünket folytatva - lendületesen lekapdosni az x-edik ujjáról a csecsebecsét. Így már 3 van belőlük, hasonlóképpen az előttünk - feltehetőleg ajtónyitogatási céllal - elhelyezett konzolon lévő "bemeneti nyílásokból" is. A lencsével világítsuk meg a szenzorokat, majd - tapasztalva az egyik üzemképtelenségét - a csavarhúzóval SOKSZOR! bökjünk oda. (Az lehet, hogy a csúcstechnika manifesztációjával szembesültünk, de a régi jó földi módszerek itt is hatásosnak bizonyulnak!) Kössük össze a hibás drótot egy kattintással. Ezek után egy kellemetlen rejtvénnyel kell boldogulnunk: a gyűrűket kellene a megfelelő sorrendben a helyükre illeszteni, mindezt gyorsan, különben a gép újra kezdeti velünk az egészet. Ez nem szép húzás, tanácsos is a tárgylistánkat "kifagyasztani", azaz mindig láthatóvá tenni (kattintás az Apollo jelre a jobb alsó sarokban). Miután már 2 gyűrű a helyére került (a 3 piros/zöld csík segíthet), a kis idegen felénk hajít egy negyedik gyűrűt. Mentsünk. Elvileg ugyanis 3*2*1, azaz 6 lehetőségünk van maximum (ha mondjuk elfelejtettük, hogy hova is raktuk a 2 előző, jó gyűrűt), de valószínűbb, hogy igen hamar meglesz a jó megoldás. Ezt írjuk fel, jegyezzük meg, satöbbi. (Nekem speciel RED, CYAN, BLUE volt, de egyszer megváltozott, egy töltés után...)

Ekkor Zénónkat lepuffantják, mi meg belépünk az új helyiségbe. Na most itt AZONNAL nyomjuk meg a mellettünk lévő piros kapcsolót, különben hamarosan porrá és hamuvá válunk! Valamiféle irányító terembe jutottunk. A képernyőn egy gyűrű behelyezésével megkapjuk a szokásos térképet. A szoba közepén lévő asztalon egy alig észrevehető bucka (bump) van, piszkáljuk meg, ezután rögtön hozzájuthatunk a **memorizerhez** (memorizátor, memorizáló, mi más?). Haladjunk tovább, természetesen ne arra, amerről jöttünk. Az ajtó szenzorára kétszer kell kattintanunk, és máris valami üregszerű vájatban (vagy





vájatszerű üregben) kóborolhatunk. Mivel az út sehol nem ágazik el, könnyen egy hatalmas, látszólag a szabadba vagy valamilyen nagyon magas tetőzetű teremben találjuk magunkat. Ez egy ásatás helye. Itt valakik valamit kerestek. És talán meg is találtak. Tapizzuk meg a **lebegő követ** (floating stone), mire az átalakul egy **kőlappá** (plate). Miután elvermeltük, a másik lebegő követ nyomkodjuk pár másodpercen keresztül (folyamatosan) s kisvártatva **kristálydarabokká** (crystal tiles) és egy **kristálykúppá** (crystal cone) változik. Nagyszerű. Kukkantsunk a földre. Egy furcsa jelet láthatunk, melyet valami űrbéli géniusz-Pistike találhatott ki, vagy illeszthetett össze kozmikus kirakójából. Mellesleg ezt már eggyel errébb is megcsodálhattuk, akkor is nagy hatással volt ránk, vagy legalábbis karakterünkre. Ha nálunk vannak az előző pár mondatban emlegetett kristálydarabok és satöbbik, akkor elkezdhetjük kirakni az első komolyabb puzzle-t.

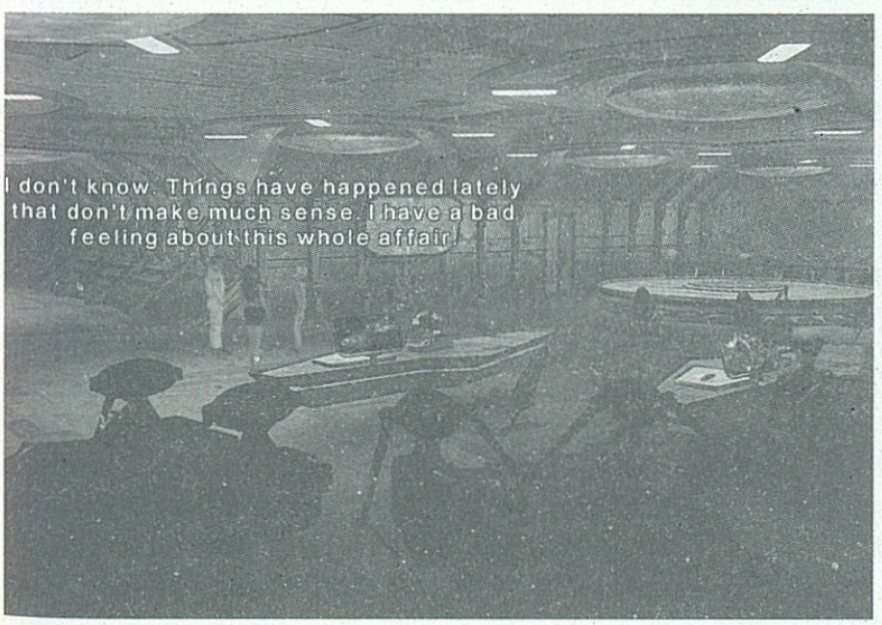
Elvileg színeket kellene előállítanunk keveréssel (a kristályok egymásra pakolgatásának keverésével), de még a kedves horvát mesterek sem vették magukat túl komolyan, mert a hintek előhívásával (ami még normál fokozaton is engedélyezett!) megkapjuk a végeredményt. Nem lenne ez olyan borzasztó fejtörő, csak hát nem a rendes színkeverési szabályok érvényesülnek (pl. kék+sárga egyenlő lenne zölddel), hanem valamilyen speciális, lencsén való átszűrődéses dolog. Legalábbis remélem, hogy van valami szabályszerűség benne, mert én csak a próbálgatással tudtam előre jutni. (Egyszerű logikát követve: először azokat a színeket "kevertem ki", melyek csak 2 csempéből tevődtek össze, majd a 3-asokat.) Épp megoldottam volna (de komolyan!), amikor kicsit előreszaladtam a segítségekben, és kiíródott a megoldás: 1. lépés: felső, **cyan** kör (türkizkék) lepakolása 2.: felső, **sárga** háromszög 3.: alsó, **piros** háromszög 4.: alsó, **zöld** kör lehelyezése. A sorrend a különböző átfedések miatt fontos. Ha mindezzel elkészültünk, koronázzuk meg művünket a kristálykúppal.

Ekkor megjelenik két idegen. Sajnos a program nem rendelkezik megfelelő grafikával ahhoz, hogy láthassuk, a (kirakóssal történt szerencsétlenkedéseink miatt keletkező) röhögő görcs rohamok mennyire viselték meg az aprónépet. Mindenesetre komolyabb húrokat pendítenek meg: elregélik, hogy milyen szerencse, hogy vagyunk, mert mi biztosan a Prófécia által megjósolt "Hős" (az Őrző, a Ward) vagyunk, aki mindenkinek keresztbe tesz, aztán övé lesz a falu összes lánya, vagy valami ilyesmi. Na jó, a két idegen azért megvilágítja nekünk az eddig történteket, meg a jóslat lényegét is: vannak a Szürkék (Greys), meg a Reptoidok, az utóbbiak csúnyák és rosszak, meg egykoron éltek a Készítők (Makers). Namármost, a Készítők nagyon profi csákók lévén mindenféle szupertechnikát birtokoltak. A másik kettő kevésbé profi csákókból állt, míg mi, emberek, valahol a létra alján leledzünk az atomfegyverekkel és a csillagháborús programokkal. Mielőtt a csavarhúzóval megmutatnánk nekik, hogy milyen az emberi csúcstechnológia, megnyugtatnak, hogy azért mégis csak mi vagyunk mindennek a nyitja: valami emberféle kell ahhoz, hogy a letűnt

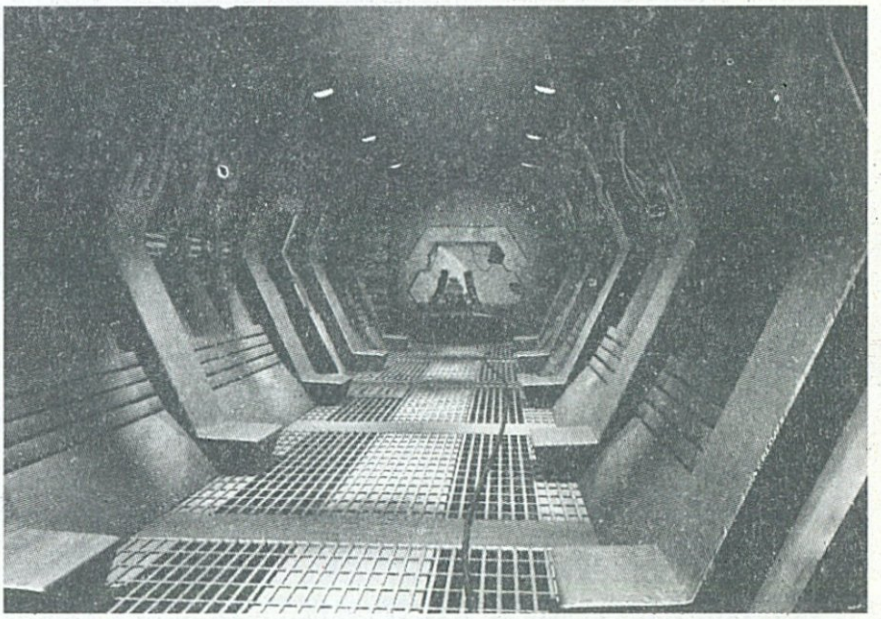
Készítők eltűnt cuccainak titkát megleljék. Épp ezért a Szürkék, akiket a Reptoidok implantokkal rabszolgává tettek, el-elszipkáztak minket a Földről, hátha meglelik a megfelelő alanyt. Ez a bázis is ilyen Szürkékkel volt tele, akik végül föllázadtak a Készítők technikáját használó reptoidok ellen, de elbuktak. Ahhoz, hogy a nagyszerű régiek ereklyéivel (artifact) könnyebben kapcsolatba léphessünk, kapunk valami technovírust (az otthoni influenzajárványok után ez már meg se kottyan). Ami egyelőre hasznosabbnak tűnik, az a **tár**, melyet a stukkerunkhoz ajánlanak föl. Egy **kommunikátorral** lehetővé teszik számunkra, hogy olvashassuk a szövegeiket is. Éljen. Tárgyátadás előtt azért még kijelölik leendő úti- és egyéb céljainkat is: először a biokonténerrel kellene egyesülnünk, mely leárnyékolja a technovírust, majd a bepakolásra váró konténerekben megbújva a Marsra kellene kiruccannunk (Cydonia sivatag, á lá UFO - Enemy Unknown), hogy a kapcsolatunkkal (Nexus) találkozzunk, aki majd további információkkal szolgálhat. Neki elvileg A jelet kellene vadul mutogatnunk. Megköszönve segítségüket, lassan távozhatunk. (Csak elmenetel előtt még azonosítsuk be velük a tárgyainkat, különös tekintettel a vérmintákra!)

Visszafelé halljuk/látjuk, amint instruktorainkat a feledés ösvényére küldik (gyk. lepuffantják). Feltehetőleg ennek mi is áldozatai leszünk, ugyanis ritka az olyan ember, aki elsőre kapásból, 10 másodperc alatt "beüti" az általunk NYITVA hagyott ajtó zárjának kombinációját. (Ugye a gyűrűk sorrendjét felírtátok?!) Ha ezzel megvagyunk (nem könnyű, nem könnyű), és az ajtót visszazártuk, akkor a térképes szobában máris használhatjuk fegyverünket. Töltet be, célozzunk a rácsra (grate), s rövid, de látványtalan animáció után megnyílik az út a szellőzőbe, és nem mellékesen kifogy a pisztolyból a töltet. (Na köszönjük, Mr. Idegen1 és Idegen2!)

A játék (számomra) egyik legunszimpatikusabb részéhez érkeztünk: mászkálás a szűk szellőzőben, erőterek nyitogatása-csukogatása, droidok terelése. Jaj. A nagy munka előtt, mivel inni nem tudunk (sehol egy kólaautomata), böngészhetünk a számítógépben. (Az indításhoz a negyedik gyűrűt kell behelyezni. Amúgy is megy, csak korlátozottak lesznek a jogosultságaink.) Hamar ráakadhatunk az ásatások történetére. Sorozatos kudarcokról olvashatunk, amint az ősi, nagy hatalmú ereklyék után kutakodtak szürke barátaink. Megtudhatjuk, hogy más embereknél nem értek el eredményt, de a mi DNS-ünk aztán igazán jónak bizonyult. A föld közepe felé megbúvó artifact ugyanis reagált ránk. Mielőtt használatba vehettek volna *minket*, kitört a lázadás.



Ha eleget „gépeztünk", válasszuk a Life support (Életfunkciók fenntartása) menüpontot. A kék/piros, rögbi labdára hasonlító ábrácskák az erőterek. Robotcsalogatás, első fejezet: terelgessük az erőterek nyitogatásával/csukogatásával a gonosznak titulált (narancssárga) droidokat balra. (A kapunégyestől balra.) Árván marad jobb oldalt egy takarító robot (maintenance robot, zöld színű), menjünk oda hozzá, és pengénkkel vágjuk le a **kezét** (robot

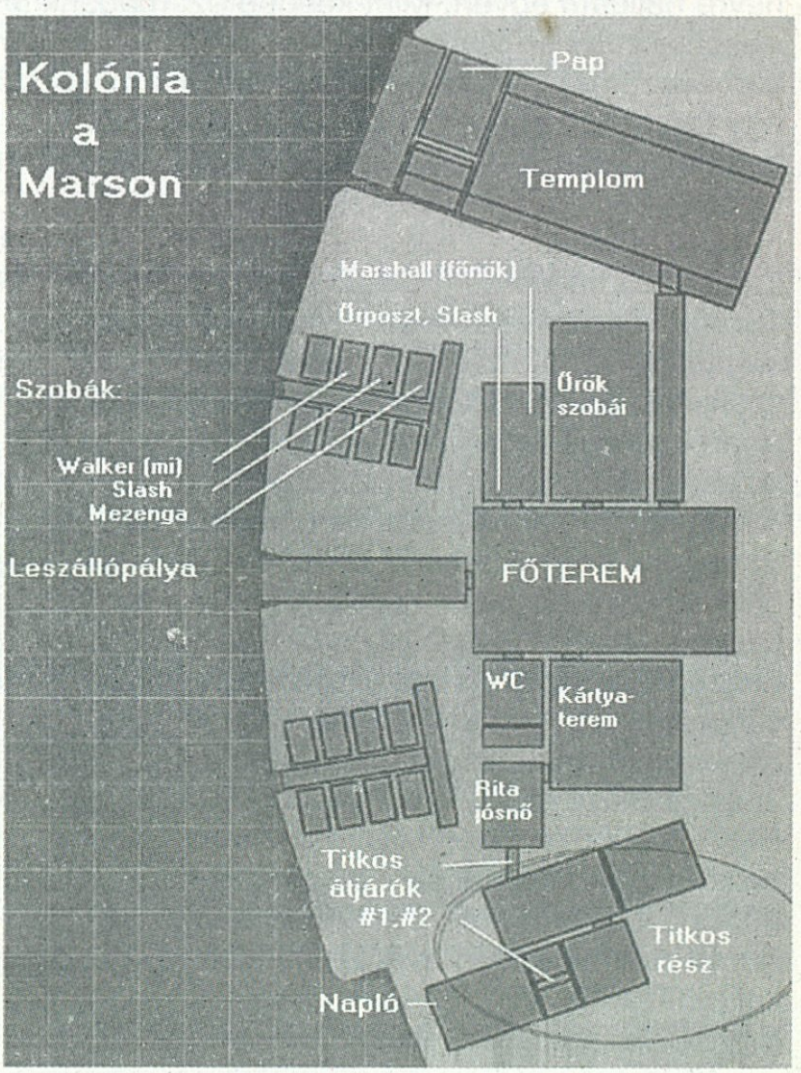


hand). Szegény amúgy se működik, neki úgyse kell már. Az operatív tárja azonban még funkcionál, úgy tűnik, valami elemecske lehet benne. Mivel átkozottul trükkös gyerek ez a Walker, ezért most egyszerűen egy zseniális dolgot fogunk véghez vinni vele.
De előbb, kis kitérőként a memorizer használatáról szólnék: kétségtelenül egyedi ötlet, hogy egy egyszerű tárggyal lehessen egy csomó mindent csinálni, de kissé nehéz belerázódni a használatába. Pedig nagyon fontos. Szóval: ennek a tárgynak az a célja, hogy a különböző robotokkal, gépekkel kapcsolatba tudjunk lépni, tőlük információkat, adatokat szerezzünk, vagy éppen utasítsuk őket dolgokra. Előfordulhat, hogy maguktól ezt nem teszik meg, ilyenkor valamilyen kód szükséges a kapcsolat felvételéhez. Egy adott képernyőn a memorizer-t előszedegetve megtekinthetjük azokat a gépeket, melyekhez hozzákapcsolódhatunk (a transmit paranccsal). Kivétel a "gép" kategória alól a biokonténer, melyhez szintén csatlakozhatunk. Előfordulhat, hogy nem is kell a célpontunkat közvetlenül "comm. link"-elni, csak úgy a levegőbe küldeni egy-egy kódot, amire reagálhat.
A fentebb említett remek ötlet az alábbi: mi lenne, ha a nyakláncunkat valaki másra pakolnánk át, és őt követnék nyomon az idegen erők? A költői kérdésre inkább cselekedetekkel válaszoljunk, mert ha sikerül nyakékünktől megszabadulnunk, nyert ügyünk van!
Nos, akkor fogjunk hozzá tervünk megvalósításához. Beszélgessünk el a takarító robottal (memo. bekapcs, comm. link to maint. robot)! Töltsük le a 102-es és a 103-as útvonalat (receive route 102, route 103, csak a 103 kell majd). Induljunk vissza, de ne a szenzoros szobába, hanem az orvosi felé, melyet az északi járat végén találunk. (Egész pontosan az "itt forró van, nem megyek tovább" folyosóra jutunk, innen mehetünk sebészkedni.) Az utunkat elálló rácsot a csavarjainál (screw) fogva, a robotkézzel szereljük le. Megjegyzem, hogy én borzasztó nehezen találtam meg a csavarokat, mert a képernyő nem 100%-os fényességgel ragyogott, és egyszerűen beleolvadtak a fekete háttérbe. (A rács fönti része felett keresd őket!)
Az orvosiba érve nekiláthatunk a műtéthez. Számomra ez is nagyon macerás dolog volt: bekapcsoltam a szoba jobb oldali részében található képernyőt, majd az abductees menü/remove necklace... menüpontját választottam. Erre semmi nem történt, kiírta, hogy az "A" jelű robot várja az alanyt. Mindennel próbálkoztam, míg nagy sokára összejött a dolog. Második végigjátszási próbálkozásom esetében viszont minden simán ment. Utólag kulcsmomentumnak tűnik, hogy "nyitva" kell hagyni a konzol által kiírt üzenetablakot (hogy az "A" bácsi vár reánk). S így kell az aktuális képernyőn található bal oldali géphez lépni. (Ta-da! Megszabadultunk ékszerünktől.)
Most ismét hosszas mászkálás következik a szellőzőkben, vissza a machinálós terembe. Ezúttal távolról kapcsolatba léphetünk a másik zöld robottal. Küldjük a 2-es ellenőrző ponthoz (checkpoint exh#2), ez a bal oldali észak-déli járat narancsszínű erőterénél

található. A gonosz robotokat/reptoidokat csaljuk jobbra. Kússzunk a takarítórobothoz, miután az elérte a 2-es ellenörző pontot. Csatlakozzunk rá, és a 102-es és 103-as utat küldjük el neki (transmit). Akasszuk rá a nyakláncot, és a radarszobából indítsuk el a 103-as úton. Ellenségeink - ha megnyitjuk az erőtereket - vígan követik, mi meg örülhetünk magunknak.

Aki már hasba lövette magát azon a helyen, ahol a kis szürke vívott szélmalomharcot valakivel, az tudhatja, hogy arra - eddig - nem volt tanácsos elkalandozni. Immáron azonban nyugodtan kisétálhatunk, egyenesen át a mikroszkópos terembe. Itt megejthetjük a biokonténerrel való egyesülésünket. Szereljük össze a mikroszkópot, helyezzük be a saját vérmintánkat. A képernyőt nyomogatva adhatunk ki parancsokat (touch screen). A videókon látható play gombbal lehet beazonosítani, hogy valóban emberi DNS-mintát helyeztünk-e be. Ha így cselekedtünk, a jobb szélső gombbal egyesíthetjük DNS-ünket a biokonténerrel. A művelet csak akkor hatásos, ha a biokonténert visszahelyezzük eredeti helyére. (Vagy ha mondjuk el sem emeltük onnan.) Használjuk a felvett masszán a kristálykúpot.

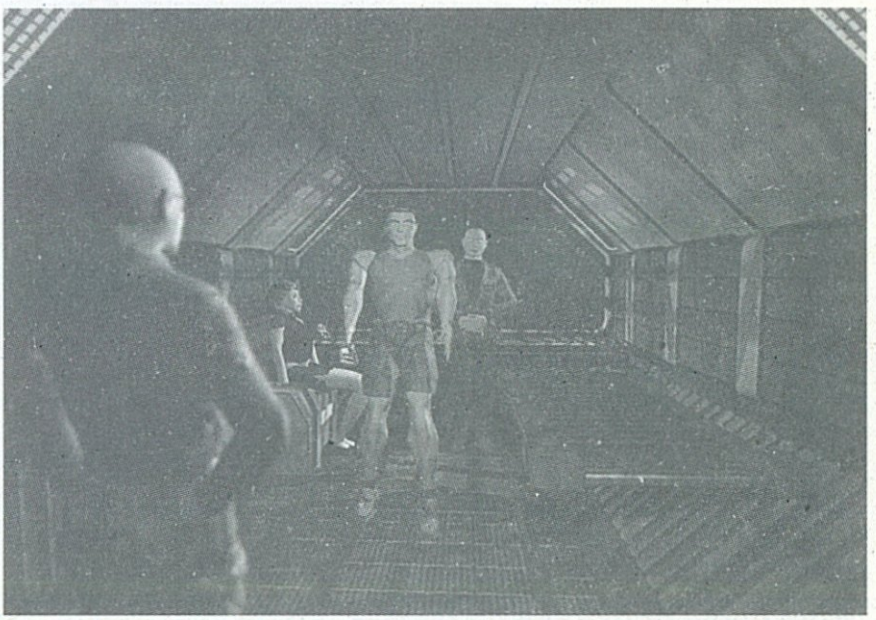
Most pedig önmagunkba ültetjük a biokontit: memo. bekapcs, generáljunk egy kódot (Generate key code.) Comm. link to biocont, új kód elküldése (transmit). Zárjuk le a kapcsolatot, és küldjük el "üresben" a kódot. A biokonti azt képzeli, hogy ez ő, és egyesül velünk. Ha valami nem jött össze, inkább töltsük be az állást, a hibát meg a vérmintában keressük (feltehetően a haverunkét tettük be). A közös kódunkat kódoljuk le a memorizer "scramble" opciójával. Elég csak egyszer szkramblézni.



Lassan a Mars felé kellene indulnunk, s bár a kedvünk ehhez nem jött meg e sok gyötrődéstől, de itt már nincs mit tenni. Ballagjunk a hullaházban lévő gömbhöz (Walker amúgy sem tud mást, mint ballagni...), és töltsük le a "security level 6"-ot (link to security sphere, receive sec. level 6). Ez azt a biztonsági szintet jelenti, amit a gömb eddig tett: "idétlen forgolódás és körözés".

Erre az egész gömb-szekcióra az alábbi dolog miatt volt szükség: köztünk és a Mars között már csak egy akadály áll: egy randa biztonsági masinéria, mely a lövöldözős folyosó végén őrzi a hangárt, nyolcas szintű biztonsági besorolással, ami a "mindenre lövök, ami megmozdul"-lal egyenlő. Belépve felségterületére szintén roppant gyorsan fel kell töltenünk neki az "idétlen forgolódás és körözés"-t. (Transmit sec. level 6; nem kell kapcsolat a géppel!) Ha ez megvan, bátran besétálhatunk a hangárba. Egy **maszk** (mask) és egy **oxigéntartály** (oxygen tank) felvétele után lépjünk be a

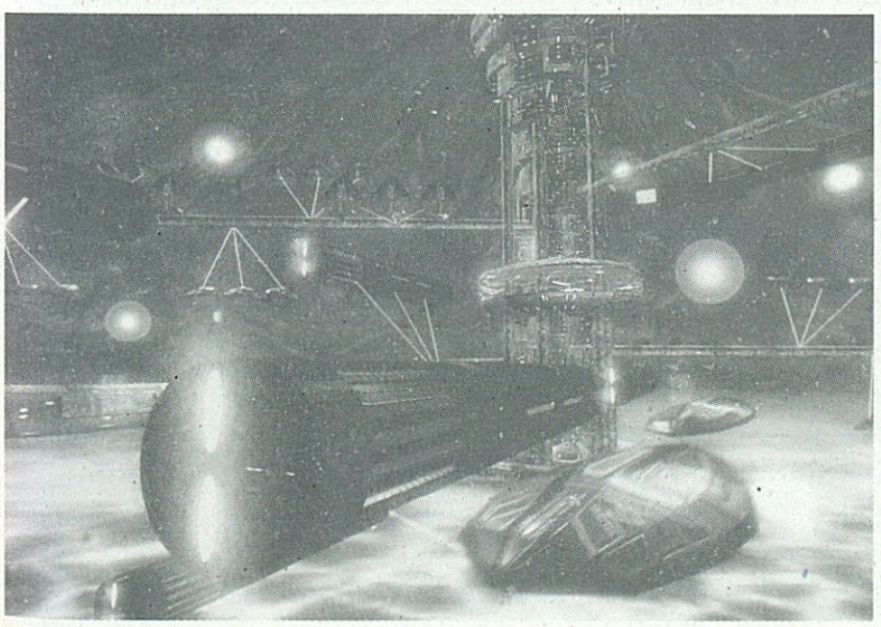
konténerbe (ez lenne az űrhajónk). Ezt a memorizer-rel tehetjük meg. Töltsük le a kódját, majd küldjük el a levegőbe! A konténer kinyílik, odabenn (az ajtó memorizer-es becsukása után) pedig összerakva a maszkot és a tartályt lezárhatjuk az első, hosszúra nyúlt fejezetet.



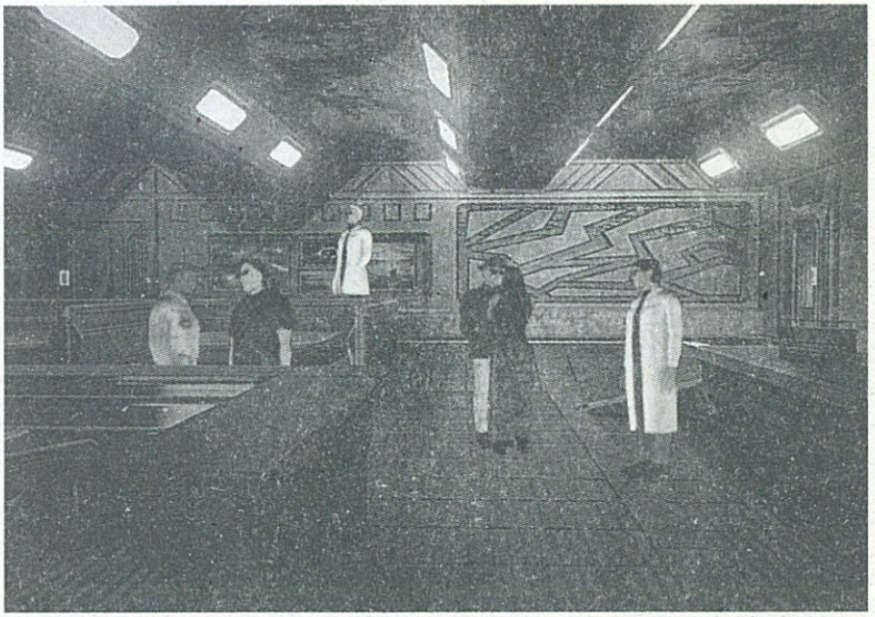
Második rész, az emberek kolóniája a Marson

Kalandos utunk a Marson lévő emberek kolóniájába vezet. Míg odahaza a tudósok egy esetleges marsi út viszontagságait kutatgatják, addig szorgos idegenek egész formás társulatot gyűjtöttek össze a legváltozatosabb emberekből a vörös bolygón. Cydonia, azaz Küdónia fagyos sivatagának mélyén folytatódik a világ megmentéséért folytatott küzdelmünk.
Egy siklón hoznak be minket leendő otthonunkba, mégpedig egy unszimpatikus, Ripper névre hallgató egyén. Mint később azt magunk is megállapíthatjuk, egy valóságos neo-Auschwitzba kerültünk. A kezdet kezdetén erről még csak sejtéseink lehetnek: körbevezetnek minket (nincs sok helyiség), és a főnökhöz visznek. Ripperről kiderül, hogy egy faragatlan alak (=bunkó). A kolónia vezére Jack Marshall, aki fölvázolja a helyzetet: jogunk nincs sok, örüljünk, hogy élünk. Örülünk. Javaslom, hogy fő szabályként mindenkivel legyünk kedvesek (kivétel ez alól Ripper), mert különben sehova sem jutunk. Marshallnak is hevesen bólogassunk, és ne mutassunk meg neki semmit. Búcsúzóul szólnak, hogy a harangszó hallatán igyekezzünk a templomba, mert a mise kötelező.
Túránk végeztével a saját szobánkat leshetjük meg, majd a WC-be pakolnak, hogy segítsünk a már meglévő személyzetnek. Örömmel tapasztalhatjuk, hogy tárgyaink száma csökkent, sok fölöslegtől megszabadultunk.
A játék jellege itt tárgyfelvevősről inkább beszélgetősre változik. Nekem ennek a résznek a lazasága tetszett, bár leírást egy picit nehezebb készíteni róla.
A WC-ben indulunk tehát. Beszélgessünk az itt szolgáló brazillal, Sebastian Mezengával. Elmondja, hogy Ripper őt is molesztálja, nem tudja, hogy miért. Minden lakót (tán még az őröket is) az idegenek raboltak el. Szól egy pár "alapszereplőről" is. Javasolja, hogy a kártyaszobában (gambling room) gyakran jelenjünk meg, mert ott lehet egy csomó emberrel beszélgetni. Ha a kis brazillal elcsevegtünk, nyugodtan állítsunk meg mindenkit egy rövid csevelyre. Egy páran még nem állnak velünk szóba, mert még újak vagyunk.
Kisvártatva harangoznak, mi pedig a kötelező istentiszteleten vehetünk részt... Egy fiatal nő, Jessica Blaze szólít le minket. Üdvözöl, majd egy keveset beszélgetünk vele. A mise után Ripper elcsal minket ("Marshall látni akar"), majd jól megagyal. Csavarhúzónkat ilyenkor bezzeg nem használjuk... (Úgy látszik, szomszédaink nem néztek kellő mennyiségű börtönfilmet.) A verés után Jessicával a templomban, majd odakinn is beszélnünk kell. Még szinte semmibe nem avat be minket, mindössze csodálkozását fejezi ki, hogy milyen remek kis ruházatunk van. (Megnyugtathatjuk, hogy neki is.)
Egy idő után föltérképezhetjük a terepet: adott a külső rész, mely egy terasz-szerű

képződmény. Mély szakadék veszi elejét szökési terveinknek. Három kapu nyílik a kolónia különböző részeibe: a bal szélső a templom felé visz minket, a középső a szobánkhoz, a jobboldalin keresztül arra a folyosóra érünk, melyből a főnök és az őrök lakóhelyei nyílnak. A két szélső kapun keresztül előbb-utóbb ugyanazokra a helyekre juthatunk, tehát egy körjárattal szembesülünk. Ez a sok átjáró gyakorlatilag az alábbi pár helye juttathat minket: 1. a WC, 2. a kártyaszoba 3. a főnök szobája 4. a templom.
Ebből a főnökhöz NAGYON sokáig nem kell mennünk, a WC-be csak Mezengával való társalgásunk esetén, a templomba meg csak az előbbi mise végett kellett benéznünk (egyelőre). A központunk, a főhadiszállásunk tehát a kártyaszoba/kártyabarlang lesz. A szereplők egy idő után amúgy is csak itt lesznek hajlandóak velünk szóba állni.
Üljünk is le egy-két partira a Játékossal (Gambler), akivel blackjack-ezhetünk. A jól bevált mentegetős-töltögetős taktikával könnyen legyőzhető, lényeges azonban, hogy az utolsó tárgyát sosem kaphatjuk meg! Kezdetnek elég elnyernünk az ajtónyitó kártyáját (gambler's card), később az ezüst dollár (silver dollar), az arany gyűrű (golden ring) és a Pager nevezetű egyén kártyájának fele (half card) is hozzánk vándorolhat. Most ezek még nem kellenek. (A középső kettő később sem, a fél kártyát meg nem is biztos, hogy ilyen korán megkaphatjuk.) És persze ne veszítsünk el semmit (legfeljebb az újdonsült óránkat)! (A Játékossal a kártyázáson kívül semmilyen más ügyünk nem lesz.) No, ha már ennyire a bűvöletükbe kerítettek a lapok, akár jósoltatni is elnézhetünk a szomszédba. Itt Rita Mayden, az ügyeletes jósnő ücsörög, és várja a vállalkozó kedvű jelölteket. Jöttünkre vidám jóslásba kezd, majd közli a nem túl biztató eredményt: a Szerencse Kereke (Wheel of Fortune), a Halál (Death) és az Ötszögek Királya (King of Pentacles) fémjelzi közelgő sorsunkat. A kártyák mókás ábrázolásukon kívül egyéb dolgokra is jól használhatók lesznek. (Még nem tudjuk elemelni őket.)
Ezután az események bekövetkezte nagyjából tőlünk függ, bár a játék linearitása megmarad, így mi gyakorlatilag csak néhány információ megszerzését tudjuk befolyásolni. Így ismerkedhetünk meg Jeffrey Morgan doktorral (akiről később azt állítják, hogy nem is orvos), Rosa Martinezzel (akit Mexikóból raboltak el az ufók és az implantokról - az emberekbe injektált befolyásoló eszközökről - elég sokat tud; no meg az övé volt az aranygyűrű), Corleonéval (közismert nevén Hacker, aki egy hacker), Jake Palminskyvel (neki meg van egy rádiója) és a "másik oldalon" Mike "Disznófej" Shifferrel (buta őr, de alapjában véve rendes) meg Slashsel (aki nem a gitáros, hanem egy szótlan cowboy Marshall szobája előtt).

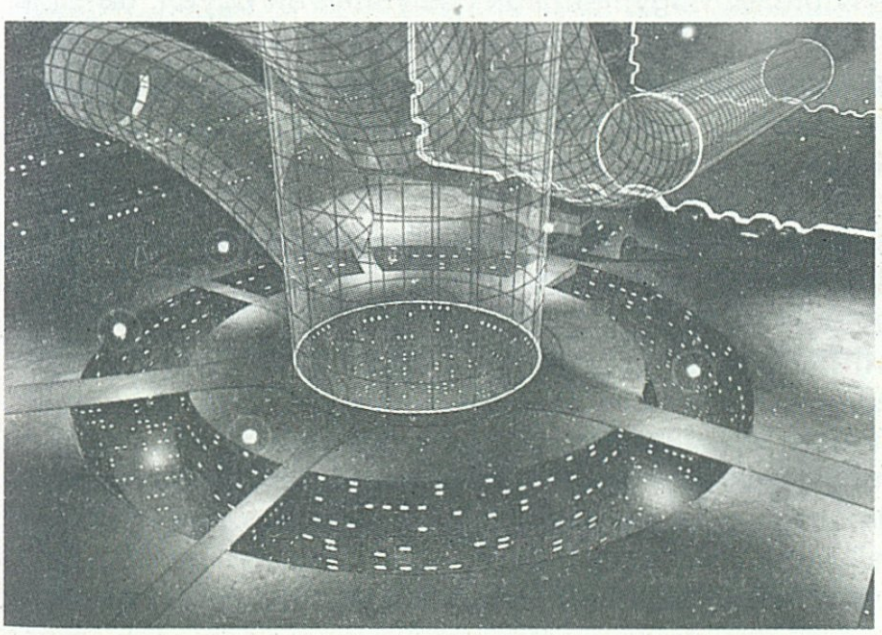


Ha újra összefutunk Jessicával (egy időre eltűnik), majd eleget csevegünk, és megkérjük, mondja el a HOSSZÚ változatát saját történetének, akkor elárulja, hogy a szőke, napszemüveges, fehér köpenyes figura (aki eddig nem állt szóba velünk) nem más, mint Dr. Webber, akivel ő együtt dolgozott. Webber nagy kutató/sebész volt, de egy páciense meghalt, amikor implantot akart eltávolítani belőle,

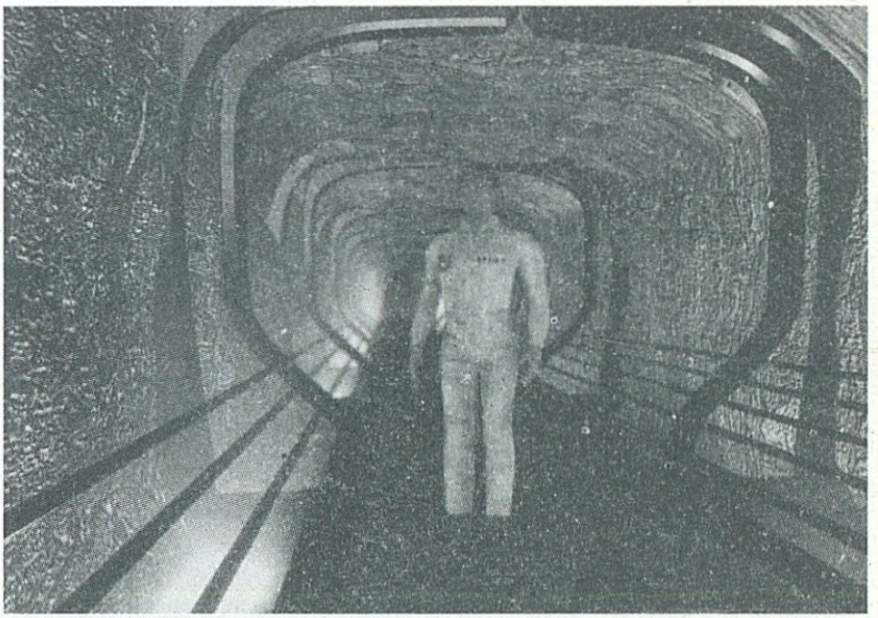


ezért abbahagyta a dolgokat.
Szintén Jessica mutat be minket John Holbrooknak, azaz a papnak/prédikátornak (preacher). Egy életre elegendő fantasztikumot regél el a sok szereplő, a feketébe öltözött ügynökökről (Men In Black (MIB)), a titokzatos kísérletekről melyet a kolónia egyes lakóin folytatnak, a lázadásról, melynek majdnem minden vezéregyéniségét eltűntették, és arról, hogy maguk az idegenek is rabok. (Implantokkal telepakolt Szürkék, akik a Vezérlők (Controllers) névre hallgatnak.) Az is elég hamar világossá válik, hogy bennünk egyáltalán nem bíznak, mert mi megtarthattuk a ruhánkat, dolgainkat, míg nekik semmijük sem maradt. (Erre ugye az elején Ms. Blaze is tett egy utalást.)
Hosszas beszélgetési-folyamat eredménye, hogy valami sejtést kaphatunk arról, hogy él még az ellenállás, létezik valamiféle Belső Kör (Inner Circle). Egy ízben Marshall is magához rendel minket, csak hogy tisztázza: vagy vele, vagy ellene vagyunk, jobb lesz, ha nyugton maradunk. De eddigre már lassan elérkezik az a pillanat, amikor Rita hivat minket, sürgősen. S amikor belépünk a szobájába, senki nem vár ránk, viszont lehetőség adódik a kutakodásra: azok a balszerencsés játékosok, akik már saját szobájukat tüzetesebb vizsgálat alá vetették, észrevehették, hogy a szekrénykéket egy 3x3-as kirakójáték nyitja, melynek elemei ráadásul forgathatók. A megadott minta nélkül egy sem áll össze. Nos, ilyen őrzi a jósnő (feltehetőleg) legdrágább kincseit is. Mielőtt magunktól elkezdenénk kirakni a kombinációt, tegyük el a nekünk jósolt jövőt képviselő lapokat! Igen egyszerű meglátni, hogy a Szerencsekerekecskés kártya a megfelelő képpel bír, ez alapján játszi könnyedséggel láthatunk neki a munkánknak. A helyes sorrendet ennél a kirakósnál még le is bírom írni (a későbbiekben az ábrák összevisszasága ezt nem teszi lehetővé): 1. sor: kéz, 2 db háromszög, kéz; 2.sor: láb, fej, láb; 3.sor: krixkrax <üres> krixkrax. Fontos!!! Ügyeljünk a helyes forgatási irányra! Ez a krixkraxok és a 2 db háromszög esetében különösen megtévesztő lehet. Ha ezzel megvagyunk, a szekrénybe rejtve egy szenzorra bukkanunk. Hm... Ez lenne a kincs? A válasz sajnos igen. Talán feltűnt már, ha meg nem, azért senki se hibáztassa magát, hogy a királyos lapon van egy függőleges "csík". A ravasz Rita ezzel a lappal aktiválta a szenzort! Meg most mi is. Eredményül egy, a falon nyíló ajtót kapunk, mely titkos helyiségekbe vezet! Korábban valaki már említhette, hogy létezik, most személyesen is megbizonyosodhatunk róla.
A sok erőlködés után mindazonáltal kicsit furcsának tartom, hogy mindössze egy darab jegyzetfüzetet (notebook), és egy újabb (könyvek mögé) rejtett szenzort kapunk. Csalódottan kell távoznunk, azonban kint csupa vidám emberke fogad. Gyorsan kiderül, hogy ez amolyan "megbízhatósági teszt" volt. Kifelé menet Ripper éppen Rosa Martinezt inzultálja, Walkerünk pedig végre kellő bátorsággal lép közbe. (Ripper jobbra el.) Immáron nem árt, ha nálunk van Pager fél kártyája, így beszélhetünk is róla egy csomó emberrel. Kiderül, hogy ő egy abszolút briliáns elme volt, egy legenda, aki sajnos eltűnt. De volt ez a kártyája, amivel mindent ki lehet nyitni. Mindenki bátorít, hogy szerezzük meg az egészet

(azaz mindkét felet). Talán a rádiós az, aki szól, hogy a templomban Rosa vár ránk. Amikor ellátogatunk hozzá, megköszöni határozott föllépésünket, és cserébe a mellettünk lévő szoba széfjének kombinációját tartalmazó cetlit nyújtja át nekünk. Remek. A szobába a Játékos kártyájával könnyedén bejuthatunk, majd az előbbi 3x3-as kirakóhoz hasonló (csak az ábra más) akadállyal kell megküzdenünk. A cetli alapján ez senkinek sem okozhat gondot. "Odabenn" mindenki legnagyobb örömére a kiskakas félkártyáját leljük, azaz a "mindent nyitó" két eleme birtokunkba került. Csodás. Szóljunk Hackernek, hogy ugyan javítsa már meg nekünk, mert ki tudja, talán egyszer még kellhet. Corleone szívesen segít. (Eddigre kialakul a kép a titkos szövetkezőkről: Jessica, a pap, Webber, Rita és Hacker lehet a tag. Plusz hallhatunk egy olyan tagról is, aki a rosszfiúk csapatába épült be.)
Némi baráti csevely után, melyet a WC-ben és a "kaszinóban" ejthetünk meg, újabb üzenetet kapunk. A kézbesítő Jake Palminsky, a feladó John Holbrook. Nocsak. Senki nem mer SZEMÉLYESEN elénk járulni? Ha nem, hát nem.
Sétáljunk el a paphoz. Miközben valami halvány gyanú szele kezdi belengeni a környéket, egyre jobban tudatosodik bennünk, hogy Walker bizony egy szponzorok nélküli overálban mászkáló David Coulthardra hasonlít. A papnál persze senki nincs, sőt, az ajtó ránk csukódik, és a levegő is el akar szállni. Nocsak. Tán az életünkre tört valaki? (Igen.) Akkor cselekedjünk gyorsan! Nézzük meg közelebbről a képet, annak is a jobb közép része melletti szürke/barna üres részt. Nyomjuk meg a minden bizonnyal könnyen megtalált rejtett kapcsolót, majd a megnyíló kütyük között a csavarhúzóval nyissuk meg a biztosítékos dobozt! A harangot valaki elrontotta! Az áldóját! Kössük össze a vezetékeket X alakba, majd a biztosítékot (fuse cap) cseréljük ki a CBS rakéta modulunkra (érthetőbben: az Apollo modellre). A harangot megzörgetve szikraesőt kapunk. (Bocs.) Akkor az X mégsem jó, kössük egymása párhuzamosan a két vezetéket. Harang!
Némi közjáték után magunkhoz térünk, és örömmel tapasztalhatjuk, hogy egyrészt élünk, másrészt megloptak minket, harmadrészt már bíznak bennünk a többiek, negyedrészt Hacker elhozta Pager kártyáját. Rövid beszélgetés után kiderül, hogy Ripper terrorizálja a kártyaszobát, ezért oda nem tudunk belépni egy ideig. Mivel az események fölgyorsultak, ideje akcióba lépnünk! Rendeljük magunkhoz a papot (egy csöngetéssel; a szobájába Pager kártyájával nyerhetünk bebocsátást). Hallgassuk végig, majd kérjük meg, hogy fedezzen, miközben támadásba lendülünk. Ezt egy misével érheti el. Más kérdés, hogy ott nem létünkből kifolyólag többet már nem rejtegethetjük ellenállási szándékunkat.



Nyomás Rita szobája, ahol a királlyal való babrálás helyett egyenest a "mindenvivő" kártyánkkal próbálkozzunk (siker). Hacker ugyan figyelmeztetett, hogy nem lett teljesen tökéletes az álkulcsunk, de innentől kezdve minden nyílászárón próbálkozhatunk Pager atyánk örökségével. A titkos szobában talált szenzor aktiválása újabb titkos helyre ad betekintési lehetőséget. Nem hiába, hiszen végre egy használható nyomra akadunk: a



korábban némelyek által már említett orosz jószseni(nő) (Pavlovna) jegyzeteit böngészhetjük végig. Kiderül, hogy ő is tudott a próféciáról a Ward érkezéséről, meg arról, hogy nélküle a reptoidok megszerzik a Készítők tudását, és akkor vége van a Földnek. Ami szerinte egyébként az univerzum központja lehet. Ahelyett, hogy képzeletbeli vitába szállnánk az elveszett hölggyel, a borítón található csillagtérkép-szerű ábrát másoljuk át saját jegyzetfüzetünkbe. Ha ezzel megvagyunk, Jessica jön ("nem hagylak magadra, David"), majd kisvártatva a pap is hozzánk csapódik. Új feladatot kapunk, méghozzá azt, hogy a kolóniától nem messze fekvő városban lévő szürke-kapcsolatainkkal fölvegyük a kapcsolatot. Eddigre ugyanis a legtöbb szereplő hajlamos volt a szürkéket az "olyanok, mint mi" jelzővel fölruházni, ez alapján pedig nem kellene cudarul bánnunk velük. Föl tehát, az eljövendő szövetségért! A fölt természetesen szó szerint kell érteni, hiszen a szellőzőrendszerbe kell bemásznunk. Áldom horvát barátaink nevét, hogy ennél a pontnál nem kellett valami kacifántos labirintuson átverekedni magunkat!

Ehelyett rögtön a városba jutunk, egy szokásosnak mondható szoba-szenzor-Pager kártyája rutinmunka elvégzése után. A hatalmas területen csak kis pontokként látszunk. Válasszuk a bal oldali be/kijáratot. Egy utcaszerű képződményre jutunk, ahol előre és jobbra mehetünk tovább. Mivel Jessicának aggályai vannak az előrével kapcsolatban, marad a jobb oldal. Itt egy némiképp becsapós szenzor vár ránk, mert a rutinszerű mozdulatok után semmi nem látszik kinyílni. A lényeg ebben rejlik: nem látszik, de valójában a fal átjárhatóvá vált. Járjuk is át!

A fényt követve a cselszövő Szürkékhez jutunk, akiknek csupa furcsa neve van. Nem kimondhatatlan, csak furcsa. Miután részletezik, hogy nem sok esélyünk van ugyan, de azért mégis próbálkozni kellene, rajtunk ütnek a gonoszok. A Szürkék behullanak, mi meg menekülünk. Annyit azért sikerült megtudnunk, hogy a Szent Hegységben (Holy Mountains) rejlik a Készítők tudása. A bökkenő csak annyi, hogy a hegyek a Dracon, egy nagyon-nagyon távoli bolygón leledzenek. Oda pedig csak a reptoidok hajóival tudnánk elmenni. Sajnos ebben a Szürkék már nem nagyon segíthetnek (azért egy kicsit fognak). Hamarosan a szellőzőrendszer vendégszeretetét élvezve visszatérhetünk a kolóniára.

Itt a pap szorgalmazza, hogy híreszteljük el az embereknek, hogy itt vagyunk, nem haltunk meg (esztelen szaladgálás és beszélgetés). Jó, menjünk. Ritával is közöljük, hogy mi a szitu, bár ő ezt nyilván tudta, de azért mégis. Úgy mellékesen szól egy hídról, mely a hihetetlen mélységet (fissure) hidalja át, mely a Vezérlők szobájába vezethető, és itt, a bázison van a távirányítója. Ezzel az infóval természetesen megint nem tudunk egy ideig mit kezdeni, hiszen kifele menet megint az utálatos Ripperbe botlunk, aki továbbra is a település legunszimpatikusabb bunkója cím büszke birtokosa. Na nem sokáig. Elrángat minket a brazil szobájába. (Bal oldali ajtó a privát szobáknál.) Itt már vár minket Jessica és Marshall. Hoppá. A kedves főnök egy ampullás nyakláncot tett Jessie-re (mely

gombnyomásra vagy 15 percen belül végez a bázis top lányával, s ezzel immáron dettó halállistára került. Marshall balra el, a pribékjére bíz minket. Tanúi (és nem aktív részesei) lehetünk egy kis akciónak, mely során Walker győzelmet arat Ripper felett. Gyönyörű. Jessica persze nem nyugodott meg, sőt nekünk sem szabad, hiszen egy gonosz számláló kezd el ketyegni a fejünk felett. Tizenöt perc alatt kell Jessica életét megmentenünk. (Igazából nem kell annyira sietni, nekem kb. fele idő alatt sikerült az életmentés.) Első fontos lépésként motozzuk meg Rippert (+1 fagyasztó (freezer), +1 személyi hívó (pager)). Nyugtassuk meg Jessie-t, hogy minden oké, urai vagyunk a helyzetnek. Haladjunk a kártyaszoba felé. Ott találkozunk Hackerrel, aki felajánlja segítségét. Szól arról, hogy Marshall dekóderével tudnánk csak hatástalanítani a gyilkos nyakláncot. Ehhez viszont le kell számolnunk a nagyfőnökkel. Szemtől-szembe harc helyett várjuk meg a kártyaszoba előtti helyiségben! Ahhoz, hogy eljöjjön, a személyi hívót kell megnyomnunk (a nagy piros gombot). Walker elbújik, Marshall érkezik. Lőjünk rá a fagyasztóval! (Elterül.) Vegyük el a fagyasztóját, a kártyáját. Van nála egy papírdarab is, erre a szekrényének nyitókombinációját rajzolta a kis trükkös. Irány a szobája! Gondolom mindenkinek feltűnik, hogy az eddig szótlan Slash milyen készségesen nyitja ki a vezér ajtaját... No de nem sok időnk marad hálát adni neki, mert még vár ránk benn egy-két dolog. Például a szokásosnak mondható 3x3-as kirakós (mögötte a kártyaolvasó (=dekóder)). Itt egy meglehetősen logikátlan dolgot kell művelnünk: korábban szó volt arról, hogy mennyi implantja van Marshallnak, mégse találtunk egyet se sehol. A fali térkép viszont roppant gyanús, ezért fagyasszuk le! (Nem túl logikus, igaz?) Mögötte találjuk az implantbelövőt (implant gun). Hogy miért nem a széfben volt ez is, arra soha nem kapunk választ.

Rohanjunk vissza Jessicához (a főnök kártyája nyitja az ajtót, majd a dekódert adjuk Hackernek), akit (ha mindent jól csináltunk) meg tudunk menteni a biztos pusztulástól. Ennek örömére valamelyik roppant okos szereplő (még az is lehet, hogy mi magunk) kitalálja, hogy legjobb lenne Rippert ledobni a mélységbe, mert ott úgyse találja meg senki. Jó. Hál' Istennek ezzel nem nekünk kell foglalatoskodnunk. Azonban a dolgok állása szerint a kolónia vészesen sodródik a nyílt lázadás felé, ezért nem ártana lassan a távozás űrösvényére lépni. Természetesen nem akarunk mi senkit cserbenhagyni, de a világot csak így élve tudjuk megmenteni. Ehhez meg kéne a memorizerünk, meg tán még egy-két dolog. Nos. Marshall kártyáját az adatolvasóba (data reader, ami az imént még dekódernek lett titulálva) helyezve lehetőségünk nyílik az erőtér-alkotta híd ki/bekapcsolására. Engedjük hát le a hidat, menjünk át rajta, majd gyorsan zárjuk vissza. A Vezérlők (az implantos rossz Szürkék) ugyanis most épp azt játsszák, hogy elkapnak mindenkit, aki illegális tevékenységekbe bonyolódik (pl. szórakozik a híddal).

A vezérlőterem jobb oldalán a szekrényben (használjuk továbbra is Pager kártyáját) lelhetjük meg jó öreg memorizátorunkat (jaj de utálom szegénykét), meg egy csomó implantot. A Vezérlők továbbra is a környéken randalíroznak, ezért várjuk meg, amíg a siklójukkal elrepülnek, csak utána szaladjunk ki. (A hidat mindenki csukja be maga után!) Amint visszatérünk a kolónia belsejébe, Marshall szobájának közelébe leszólít minket Slash. Mivel ekkorra nyilvánvalóvá vált, hogy ő a Belső Kör beépített embere, hihetünk neki. Elregéli, hogy a papot megverték és most nincs is magánál. (Mellesleg egyszer Ripper is mondta, hogy megagyalja szerencsétlent, akkor oda is mentem a paphoz, mire ő a "menj innét, nem érek rá" szöveggel válaszolt. Most mondjam azt, hogy úgy kell neki?) De! Félholtan még annyit mondott, hogy "Kép, dupla-T, 5". Nyilván a "kivehetetlen, hogy mit ábrázol" képről beszélt, ami a szobájában van. (Lépjünk oda!)

A kép felső-középső részén találunk egy díszítést (ornament), amelyből csakhamar a

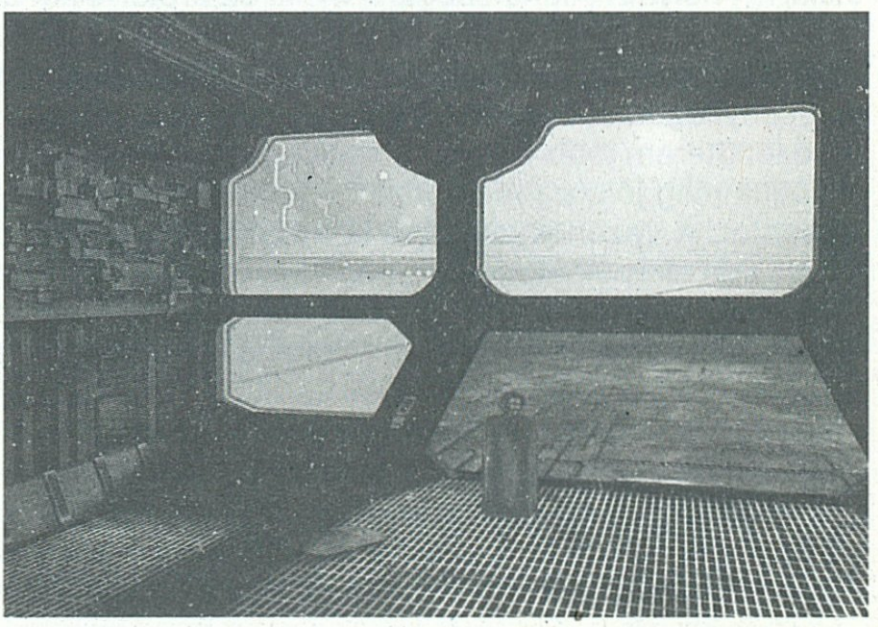
széfjének kombinációját szerezhetjük meg. Újabb 3x3-as puzzle. A kitárult szekrényből a lényeges a pap kártyája (preacher's card), a többit Walker föl sem veszi. Elég sok kattintásból szerezhetjük csak meg... Menjünk el a paphoz, hogy megtudhassunk ezt-azt a dolgairól. Szerencsére nincs magánál, különben ki tudja, hova küldene minket, amiért feltörtük a szekrényét. Tegyük be a kártyaolvasóba az ő kártyáját, és a tt5-tel induló kódot "transzmittáljuk". Csak úgy, a levegőbe. Ennek az ártatlannak tűnő műveletnek az eredményeképpen vakító fény tör ki a kezéből, s megszerezzük tőle a psi-comm nevű pszi-kommunikátort. Használatakor egy régi ismerős, egy szürke jelenik meg, vele lehet távbeszélgetést folytatnunk. Közli, hogy még nem állunk készen a megmérettetésre, még nincs nálunk minden.

Nem baj, időközben úgyis neki kell látnunk az utolsó 3x3-as kirakónak, amely a mi szobánkban vár ránk, kulcsa pedig a csillagtérkép, melyet a jegyzetfüzetünkbe rajzoltunk. Senki ne kérdezze, miért találunk tetris-elem alakú csempécskéket a széfünkben. Mert hogy azt találunk.

Rövid mászkálás következik, a lényeg, hogy a jósnőnkhöz kell eljutnunk, aki a szobájából nyíló titkos termek egyikében (az utolsóban) ácsorog. Mielőtt belépnénk új "törzshelyére", a memorizer segítségével vegyük ki a biokonténert magunkból (állítsuk vissza (az eredetei állapotba) a kódját, majd transmit). Rita a kristályból megpróbál majd kódfejtést végezni, de közben elárulja, hogy minket tart/tartanak a beépített embernek, aki miatt oly' sokan odavesztek. Mielőtt Rózsa Sándor módjára összevonnánk szemöldökünket, gyorsan hozzáteszi, hogy erről még mi se tudhattunk, szóval ártatlanok vagyunk, de nyomkövető van bennünk. (Heves szitkozódás.) Szerencsére Webber segíthet.

A doki segít is, bár csak hosszas unszolásra, mert - ugye emlékszünk - már sikerült neki a túlvilágra küldeni egy hasonló problémával küzdő pácienst... A műtét ezúttal jól sül el, csak éppen az implantunk továbbra is aktív marad. Három perc alatt kellene rásózni valakire. Pénzt senki nem akar adni érte, így marad az egyház jeles képviselője, akibe "neki már úgyis mindegy" alapon az implantbelövővel beolthatjuk a nyomkövetőnket. Megjegyzem, hogy ez egy furcsa lépés, a játék készítői valami emberbarátabb megoldást is találhattak volna.

No de mindegy. Ha ezzel megvagyunk, Ritához kell visszatérnünk, aki a biokontiban lévő kúpot "elkéri". Aztán meg hosszas munkájának gyümölcsét mutatja meg nekünk: egy ábrát egy körvonallal, melybe pontosan bele kellene illeszteni a tetris-darabokat. (Bal gomb: darab fölvétele/letétele, jobb gomb: darab forgatása, ha már fölvettük.) Nem nagy ügy, ha elkészültünk, a kúppal tetézzük a csodás alkotást! Egy új tárgyat kapunk, s máris beszélhetünk a Szürkénkkel a pszi-kommunikátoron keresztül. A végső csatára hív bennünket, azaz itt az ideje, hogy a kolóniát elhagyva meghódítsuk a Draco-t és a Készítők pompás találmányainak titkát.

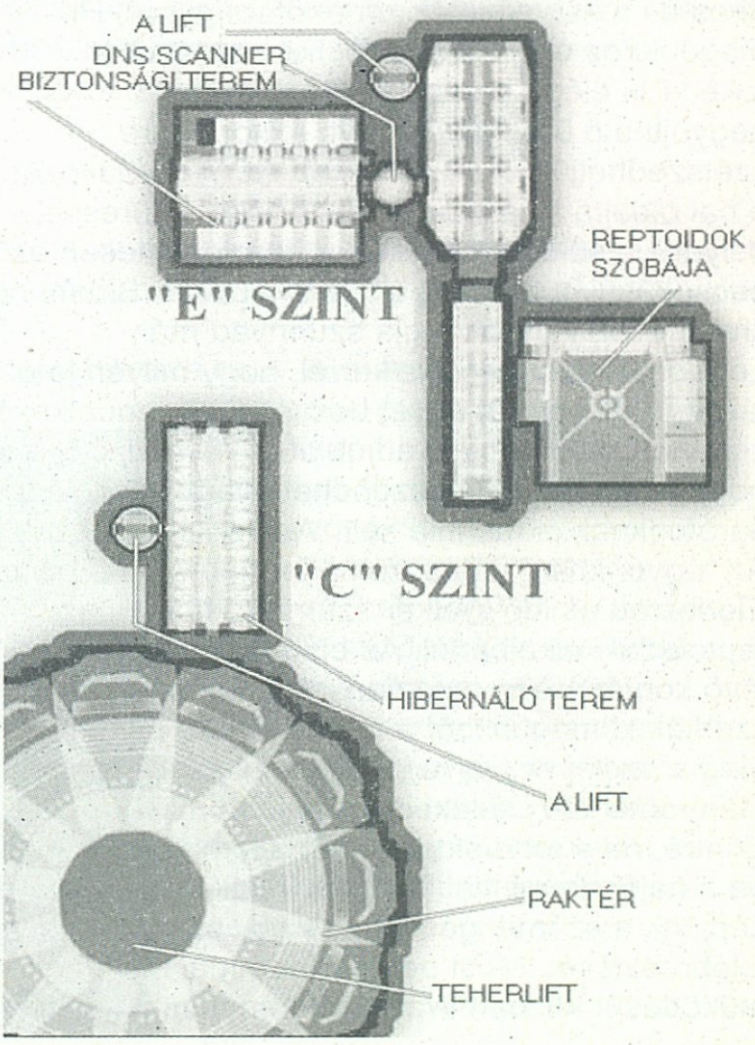


Az odavezető út persze rögös, meg

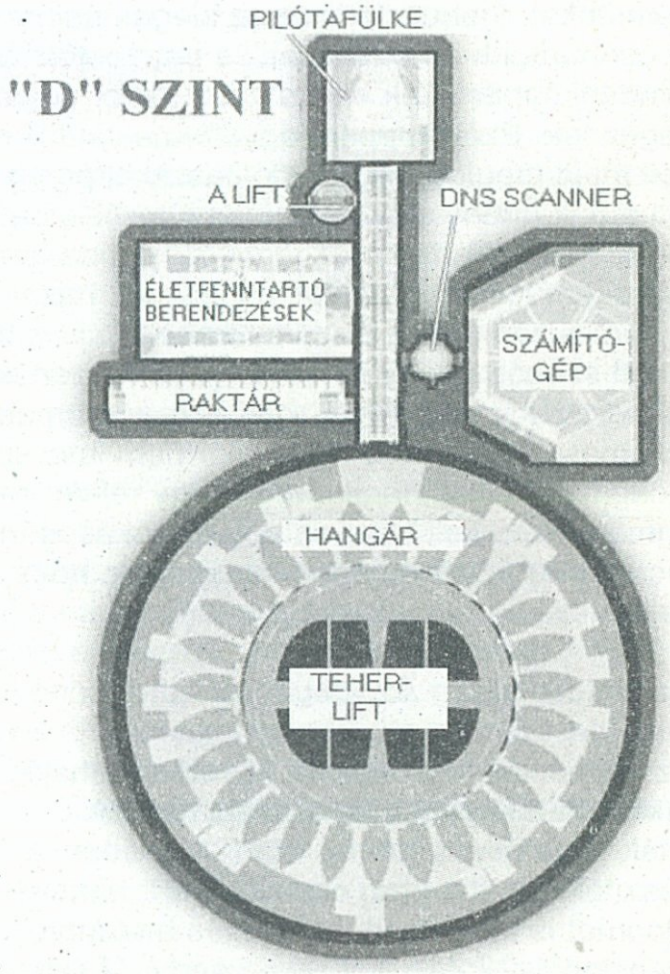
szűk is, mert a szellőzőrendszeren át vezet. (Be a városba.) Hamarosan személyesen is találkozunk a Szürkével, aki pár jó tanáccsal és tárggyal (holomaszk, speciális implant) lát el bennünket. Instrukciói már az idegen hajóra vonatkoznak: reptoidok vezetik, mi ugyan beosonhatunk a holomaszk és egy "belőtt" Vezérlő segítségével, de hibernáció előtt mindenképpen ránk bukkannak. Ekkor ugyanis egy alapos hajó-végigjárást/szkennelést végeznek. Ezért roppant agyafúrtnak kell lennünk. Az említett Vezérlőt egy sima implanttal kell majd meglőnünk, a holomaszkkal pedig a "Reptoid Maintenance" opció kiválasztásával ölthetünk űrlény alakot. Barátunk arról is beszámol, hogy a hajó tulajdonképpen a Készítők műve (mint minden más technikai csoda, amit a reptoidok használnak), ezért ha már a Wardként fölismer minket, mi leszünk hazai pályán, s a gonoszok lesznek a behatolók.
A dumcsizás után a nagy terembe, majd a bal oldali lépcsőn fölmászva egy reptoidok által lakott szobába kell mennünk. Itt az idegenek jót röhögnek favicceiken, majd lelépnek. Az ottmaradt kis szürkét lőjük le, mire rögtön segítőkésszé válik. (A neve amúgy Bloom lesz.) A holomaszk viseletére ekkor már nem lesz szükségünk. A spec. implantra viszont igen: ezt a biokontinkba kell beoltanunk, hogy rejtve maradhasson egy ideig. A biokontit pedig önmagunkba kell szippantani, a szokásos memorizeres módszerrel. (A kódját kódoljuk le (scramble)!) Szóljunk be a szürkének, hogy ideje megpattanni. Hagyjuk el a kolóniát (irány a hajó)...

Harmadik rész - Az idegenek hajója

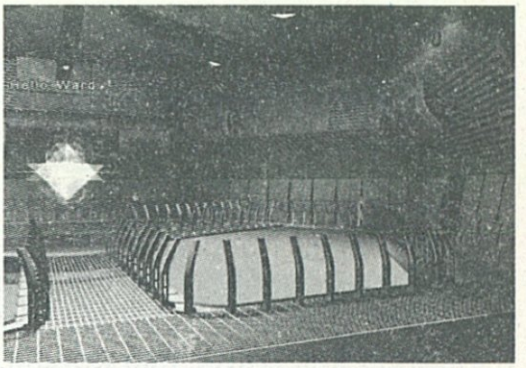
Az animációk lecsengését követően a hajó rakterében kapjuk meg az irányítást. A játék vége felé is tudnak újat(?) mondani a készítők: ezúttal nem csak Walkert, hanem Bloomot is irányíthatjuk. A fogás a Maniac Mansion 1-2 / Zak McKraken and... / Larry 3,5,? -ből köszön vissza. Nem hátrány, most legalább egy kis nünükével is császkálhatunk, nem csak ál-Coulthardunkkal.
Szóljunk is magunknak, hogy cseréljünk személyiséget! (Azaz mondjuk Bloomnak, hogy légyszi tegyél meg egy-két dolgot számomra. Ezután a csillaggal válthatunk a két szereplő között.) Járjuk be a hajó mindhárom szintjét (a raktér ajtaja a konzol+Bloom kártya kombinációval nyílik)! Ha visszaértünk, Walker információkat kér. Nos, ezt most én megadhatom neki:
C szint: itt vannak a hibernációs kamrák, ide fekszik be mindenki a fagyasztás előtt. Célunk, hogy Bloom ne aludjon el, s amikor már csak 2 reptoid van ébren, tudjunk vele mászkálni. (Walkert nem akarja senki lefagyasztani, hisz' azt se tudják, hogy a hajón tartózkodik.)



D szint: innen indulunk; a raktér (cargo bay), a pilótafülke/terem (cockpit), szerszámoskamrák (storage room) és egy furcsa szoba van (ami csapda, Bloom nem is tud oda bemenni).
E szint: a leglényegesebb a biztonsági szoba (security room), ide majd Walkerrel kell mennünk.
Elindulás előtt, vagy ha sétánk után visszatértünk a főhőshöz, megkukkanthatjuk a "bejárati ajtó" melletti térképet. Ez az összes ismert helyiséget kijelzi.
Folytassuk utunkat Bloommal! A szerszámoskamrákból mindenből vegyünk fel kettő darabot (2 drótvágó (wire cutter), 2 kommunikátor, 2 kulcs (maintenance key)).
Mehetünk hibernáló ágyat szerelni! A C szinten rögtön balra az első a "mienk". A bal oldalán nyissuk fel a panelt. A vicces program eddig nem engedte meg, hogy az Y-mikrocsatlakozókat a kamrában fölvegyük, pedig ide az kellene. (Össze fogjuk kötni a piros és a kék vezeték kimenetét egybe.) Ha magunkhoz vettünk egy kilónyi csatlakozót (oké, 1 is elég), plusz az útközben lent begyűjthető üres gáztartályt, akkor végre szétszedhetjük a vezetékeket! Az Y-csatlakozót a bal oldalra illesszük, a teli tartályt az üressel helyettesítsük! A vezetékeket természetesen az Y-ba dugjuk be. Végül a panel becsukásával fejezhetjük be a munkát. Bloom nem fog elaludni, amikor a legénység (2 kivételével) minden tagja szunnyad már.



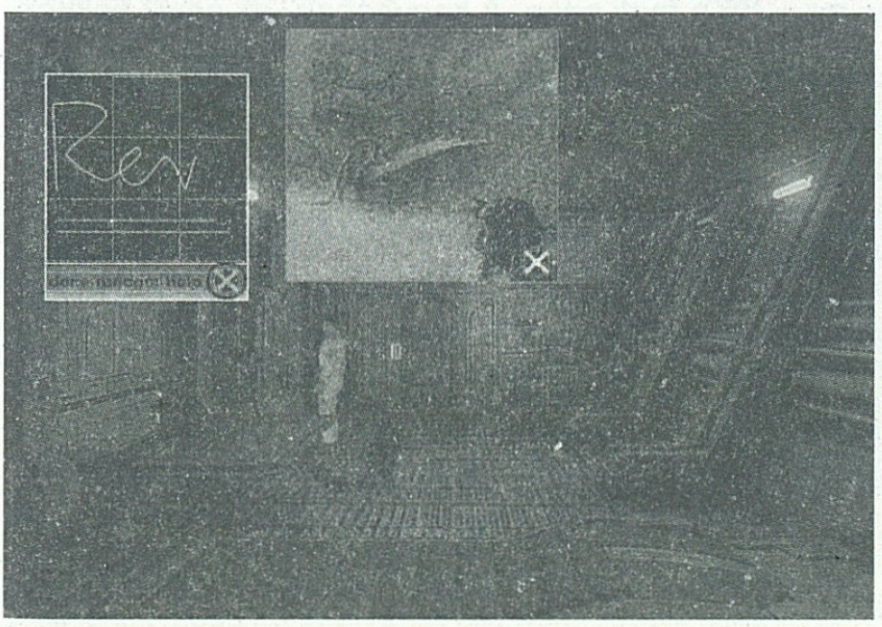
Lent beszéljük meg Walkerrel, hogy milyen jó és szép is itt minden, majd a fölvett tárgyainkból egyet-egyet bocsássunk rendelkezésére (1-1 drótvágó, maintenance key, kommunikátor). Plusz adjuk át a memorizert, a teli tankot és a kártyát. Szóljunk Bloomnak, hogy a hibernáció elkezdődhet. Nagy készülődés, mindenkit elkezdenek befagyasztani. Kis barátunknak is mennie kell. Walkerként nyissuk ki neki az ajtót, és Bloomként induljunk föl. Az "ágyunkban" válasszuk a "sphereblend" opciót, feküdjünk be.
Elérkezett az idő Walker számára, hogy igazi támadásba lendüljön. A két ébren lévő reptoiddal kell elbánni. Az elsőt a gáztankkal kell eltennünk láb alól: rejtsük el a raktérben lévő konténerben a gáztankot, méghozzá a ládák mögé (behind crates)! A memorizerrel szedjük ki magunkból a biokonténert, és tegyük a palack mellé. (Ez lesz a csalink.) Nyissuk meg a szelepet (valve), majd csukjuk be a konténert (a memorizerrel). (A biokonti kivétele után időre kell cselekedni, így jobb minél tovább húzni a dolgot.) Majd futás a lifthez, le az E szintre, be a jobb oldali (első) ajtón a biztonsági szobába. Bloomot korábban nem engedte be a hajó, de minket felismer. (Üdvözöllek, Ward!)
Lépjünk a számítógéphez, és egy szimpla "deny" paranccsal tiltsuk le a legénység fölébresztését. Most pedig Bloommal kell megtennünk bizonyos dolgokat. Fontos, hogy a lift működését közben Walkerrel irányítsuk. Ily' módon, amikor a C szintről kérelem érkezik (ez



Bloomé), akkor engedélyezzük, amikor valami ismeretlen helyről (ahol épp egyik hősünk sincs), akkor tiltsuk le (mert az meg a maradék reptoidé). Szürkénkkel igyekezzünk a raktérbe. (A halott idegentől kobozzuk el a kártyáját.) Az életfenntartó rendszerek szobájában (life support room, lásd térkép) szüntessük meg az egyszeres gravitáció fönntartását (1 G maintenance). Ezt Walkerrel hagyassuk jóvá. Nyissuk föl a lenti panelt a maintenance key nevű kulcsunkkal, és a drótvágóval garázdálkodjunk egy sort. (Az LSR kijelző alatti piros és kék vezetékeket nyisszantsuk el (mást nem)!) Így a számítógép a legénység szempontjából káros parancsokat is végre fogja hajtani, mert a vagdosás után már nem érzékeli a hajó utasait. Állítsuk be a „rendszerleállás" (shutdown) időtartamát 3 percre, majd a második kérdésre válasszuk az 1 percet. (Walkerrel buzgón "bólintsunk rá" a számítógéppel). Bloommal végeztünk, így most tényleg hibernáltassuk le őt/magunkat. A „C" szinten lévő hálófülkéjét kapcsoljuk át "hybernation"-re, feküdjünk be. A rendszer akadékoskodásával ne törődjünk. Walkernek is aludnia kell egy picit, így - miután a 9-es fülke hibernációs kérelmét ELFOGADTUK - a vitrifaxba (ez az a sárga-fekete valami a sec. room bal oldalán) lépjünk be, és a lehető legrövidebb időre beállítva magunkat is hibernáljuk. Ha fölébredtünk (némi kis örvendetes videóbejátszás után (-1 reptoid)), a biztonsági zárat kapcsoljuk ki. A számítógéppel, rá is kérdez, hogy kikapcsolja-e. Sétáljunk le a D szintre, abba a terembe, ahol eddig még nem jártunk, és egy DNS-analízis van előtte. (Meg ha jártunk, akkor szépen meg is haltunk, mert itt volt a Ward számára fölállított csapda.) Beszéljünk a gyémánt alakú fénnyel (a hajó számítógépével), és tulajdonképpen a játék végére is értünk.

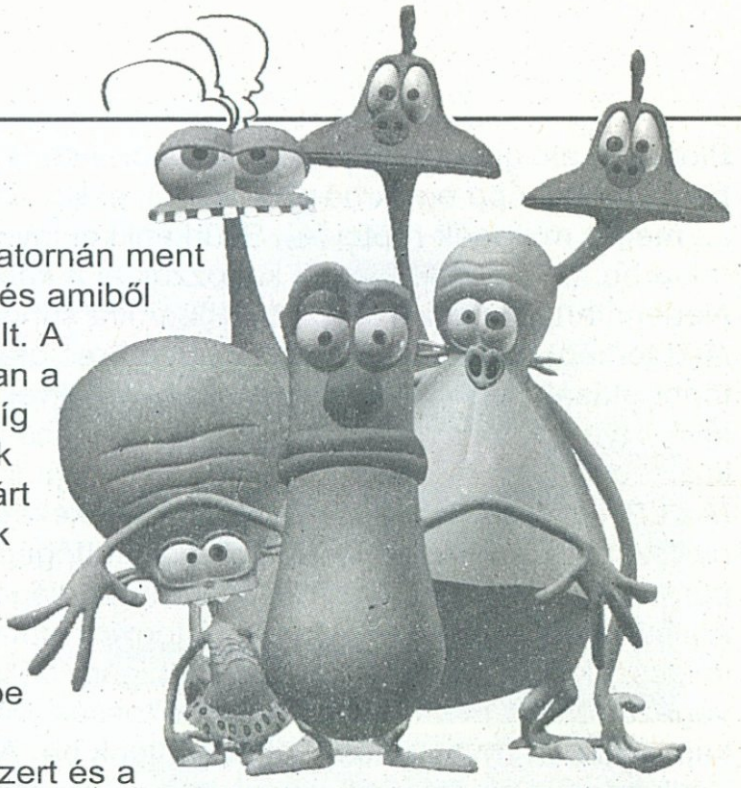
Negyedik rész: A Szent Hegység

Az előbb a játék végét említettem. Nos, ennek az az oka, hogy itt mindössze némi mászkálást kell csak végeznünk, amerre a nyíl mutat: egy hídon át egy liftig kell gyalogolnunk, majd egy portálhoz.
Az utolsó "fejtörő?" egy pár kristály képében tekint vissza ránk, itt már véletlenszerű nyomkodás (amíg mindegyik nem világít) után hozzájutunk a TITOKhoz. (Addig kell bökdösni a különböző, ékkő-szerű tárgyakat, amíg az összes nem gyúl ki.)



Talán nem baj, hogy azok számára, akik idáig küzdöttek, szenvedtek, akartak, és sikerrel vették a számtalan unszimpatikus akadályt, nem részletezem a videóbejátszást, melynek keretében a Föld ismét megmenekült, új hős született és még a Készítők is elégedettek lehetnek...

Stupid Invaders

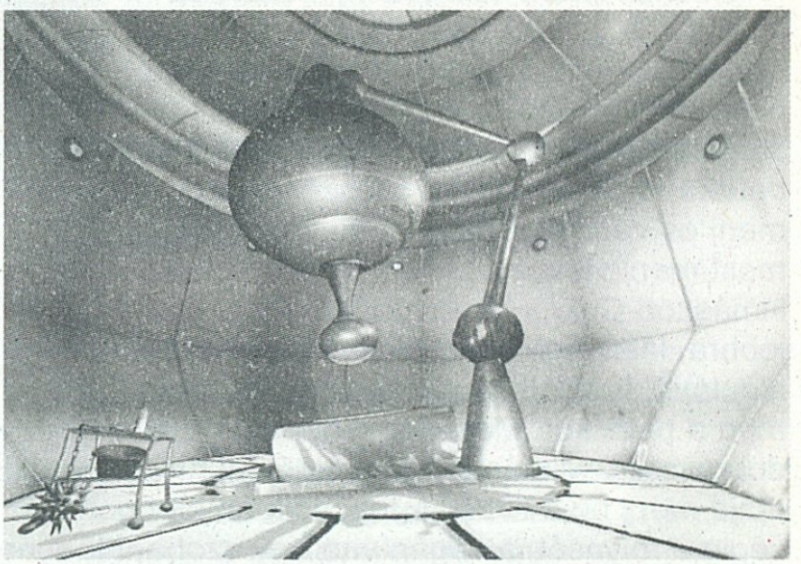


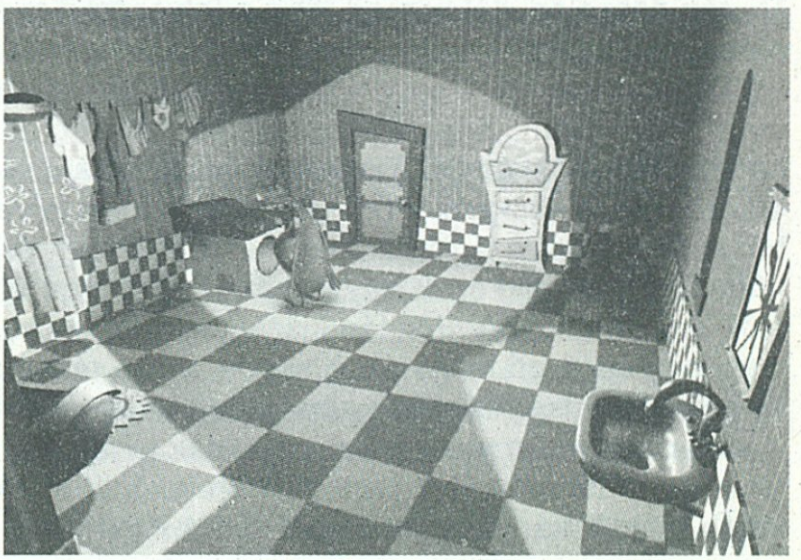
Nem is olyan régen, az egyik kereskedelmi csatornán ment egy rajzfilm, aminek elég morbid humora volt, és amiből most egy igazán frappáns „kis" program készült. A dolog lényege az, hogy néhány űrmanó lezuhan a bolygónkra, és addig nem tudnak elmenni, amíg meg nem javítják a hajójukat, persze addig sok mindenen kell keresztülmenniük. Itt van mindjárt egy őrült tudós, aki mindenáron vizsgálatoknak akarja alávetni a kedves kis hőseinket. Erre a célra felfogad egy bérgyilkosfélét, aki folyton azt hangoztatja, hogy ő nagyon profi.
A játék kezdetén Pajtival kell legyünk. A vécébe menekül be a fejvadász elől.
Először is szedd fel a polcon található tisztítószert és a „katonai" vécépapírt, valamint a vécépumpát.
Most menj az ablak alá és kombináld a vécépapírt és a pumpát, majd célozd meg ezzel az ablakot és mássz ki rajta. A tetőn vagy, nézz be a kéménybe, láthatod, hogy valami, vagyis valaki eltorlaszolta, beszélgess el vele. A beszélgetésből kiderül, hogy ő a télapó, bár Pajti meg van győződve, hogy ő egy beszélő majom. Borítsd rá a tisztítószert, ettől amortizáción megy át, és le tudsz menni a kéményen.
Újra a házban vagy, pontosabban az alagsorban. Itt látsz a hordón egy doboz mérget és fenn a polcoknál egy tölcsért és egy feszítővasat. Menj le és találsz egy koporsót, amit nyiss fel a feszítővas segítségével. Nyomd a zombi szájába a tölcsért és adagold neki a mérget. Ő sem bírja jobban, mint a télapó. Miután megkaptad a kulcsot, újból menj a pince felső részébe, majd fel a lépcsőn (a lakatot a frissen szerzett kulccsal tudod kinyitni). Vizsgáld meg az egérfogót, majd vedd fel (a jobb egérgombbal lehet szelektálni, hogy vizsgálja, vagy pedig felvegye azt a tárgyat - erre a későbbiek folyamán is szükség lesz) és tedd a szoba túloldalán lévő feljáró aljához. Itt kapcsold le a villányt az oszlopon található kapcsolóval, és láss csodát, öreg barátunk máris az egérfogóban van.
Menj fel a lépcsőn, a főbejáratnál vagy, menj be a fenti ajtón. A konyhában, az egyik fiókban találsz egy öngyújtót, ezt rakd el és menj ki innen, kell még itt lennie egy másik ajtónak is, most ide menj be. A ládát húzd ki a polc alól és vedd le a lufit, valamint a szoba másik felében található dobozból a rakétát. Itt is végeztél, most vissza a folyósóra és menj az ellenkező irányba, a bal oldali szoba közepén van egy tűzhely, tedd ide a rakétát és gyújtsd meg a kanócot. Miután a gólyát eltávolítottad a kéményről menj fel az emeletre, itt a jobb oldali szobában megtalálod Cuki fiókkulcsát a mosógépben. Most irány Cuki szobája, ez a folyosó bal oldalán van. Itt vedd fel a zárt fiókból a hajszárítót és a szekrényből a harisnyát. Irány még feljebb, ez a feljáró a szobával szemben van. A padláson vagy, egyenesen menj át a másik szobába, a bal oldalon találsz egy fa ajtót, itt menj be.
Elég sötét van, de meg kell találnod ott balra egy kis beugrót, ahol a polcon egy kurblit találsz (a ládáról lehet csak elérni, ezért azt le kell csukni).
Majd menj el egészen az ablakig, nyisd ki a kurbli segítségével és menj ki rajta.
Itt látsz egy pallót, ezt vedd fel és rakd a két párkány közé, majd menj át rajta.
Most le tudsz menni a kéményen, amin nem is olyan régen még a gólya volt. A melletted

levő szekrényre tekerd rá a harisnyát. Most menj vissza a konyhába a földszinten, itt menj ki a hátsó ajtón és kösd a harisnya végét a fűnyíróra, majd indítsd el. Újból sikerült megszabadulni a fejvadásztól. Most vissza az emeletre és abban a szobában, ahol az oroszlán ki van terítve, most a kandalló melletti ajtón menj be. A hal akváriumában találsz egy távirányítót, majd a hosszabbítót a tévé mellől. Menj tovább a másik szobába. Itt a fal melletti aljzatba dugd be a hosszabbítót és ebbe meg a hajszárítót. Így most sikerült kiszabadítanunk a társainkat. Most a laborban vagy, itt először keresd meg a terem jobb oldalában található bőröndöt, ebben van az SMTV, vedd fel mellőle az aksit, most a terem másik felében a fali aljzatnál feltöltheted.

Egy kicsit odébb látsz egy számítógépet, beszélgess el vele, de vigyázz, ne válaszd azt a szöveget, ami shut up-ra végződik. Menj vissza az SMTV-hez, helyezd vissza az aksit és indítsd el a gépet. Most, mint egér menj a számítógéphez. Végre nyitva a széf, menj be és vedd fel a könyvet. Irány kifele. Egy kisebb átvezető film következik. Ezután Zabás és Cuki irányítását kapod meg, de sajnos útközben egy mocsárizé elragadja Cukit, így egyedül kell Zabásnak folytatnia az utat.

Vizsgáld meg közelebbről a csirkéket, érdekes, hogy nem viselik el, ha kajaként emlegetik őket. Menjél tovább az úton balra, útközben a bokorról törjél le egy ágat és menj el egészen a gyárig. Itt balra lefele menjél, látsz egy nyílást, próbáld meg felnyitni, ha nem megy, menj vissza a gyárhoz. A megjelent „csirkezilla" majd felnyitja. Először nézd meg, majd beszélj vele (egy kis film by Godzilla és Jurassic Park). Újabb filmbejátszás következik. Most már le tudsz menni a csatornába, és végre itt van Cuki is, itt újabb átvezetés következik. Sajnos egy elágazáshoz érnek, így két külön szálon fut tovább a játék. Először Cukival vagy, egy darabig egyenes az út, majd miután leestél látsz egy ajtót, itt menj be (először csak bekopog, még egyszer rá kell klikkelni). Egy perverz figura van benn, aki le akar filmezni.

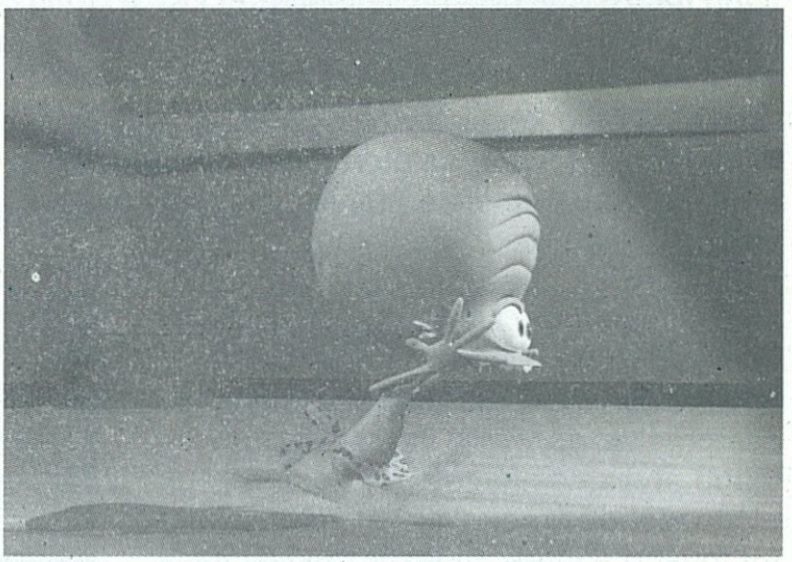




Most Zabással vagy, menj fel a létrán, itt látsz egy gumiabroncsot, vedd fel, majd menj tovább a lifttel. Szerencsétlen tehenek a falba vannak zárva, menj ki innen. Először a bal oldali felvonót használd (zárt felvonó). Menj végig a függőhídon, majd a szobában vedd ki a kondérból a merőkanalat. Próbáld meg felvenni a kondért is, ez most még nem fog menni, mert előbb enned kell belőle pár merőkanállal. Miután felvetted menj tovább a másik szobába, menj fel a dobogóra és tedd a fejedre a kondért. Nyugodtan leütheted a csirkét, de most menj ki innen le a lifttel. Most a másik

lifttel menj fel (ami elöl van), tovább fel a lépcsőn, itt jobbra menj el. Beszélgess el a fazonnal, majd verd fejbe a kalapáccsal. Lemehetsz a lépcsőn és menj itt a másik irányba. Itt vedd fel az üllőt és a pallót, majd add oda a blökinek a gázpalackot. Így most már be tudsz menni a raktárba; de előbb vedd fel a kutyaólat és a kaját. Vedd fel a doboz melletti deszkát, itt jobbra tudsz menni a kábelnél, rakd a doboz elé a kutyaólat, amin fel tudsz menni. Itt vedd fel a csörlőt, majd menj vissza a liftig majd le a lifttel. Most jobbra kell menned, vizsgáld meg a teheneket és csörlőzd ki azt, amelyiknek karika van az orrában, utána tedd alá a deszkát, lökd be a liftbe és menj le vele. Told el a tehenet egészen az ajtóig, majd nyisd ki azt és lökd be rajta a tehenet. A földön levő kampót akaszd a hátán levő lyukba, majd ereszd le az emelővel.

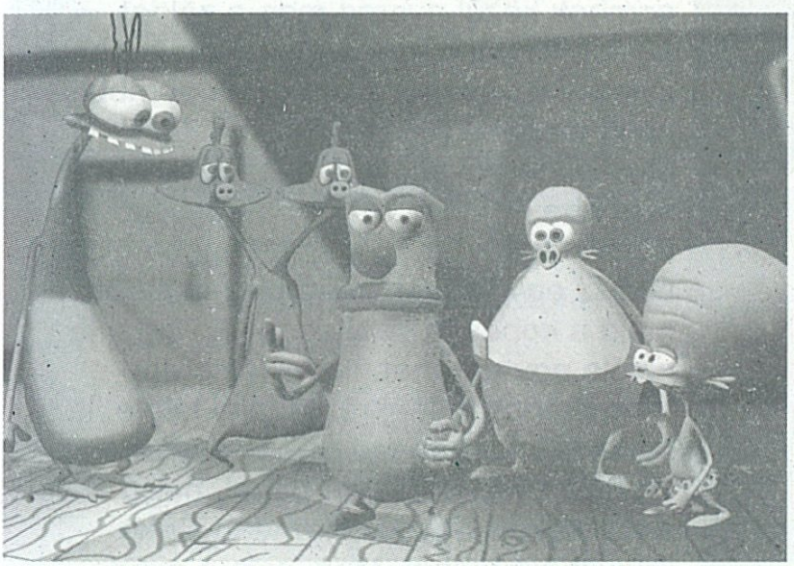
Most újból Cukit irányíthatod. Először menj hátra a fürdőszobába, itt vedd fel a kád széléről a testápoló olajt és a fiókból a pengét, majd a nappaliban a felfújható fotelt. Ezután a kijárati ajtópántot kend be az olajjal és menj ki rajta.



Most menj el balra a járat végéig, itt tedd le a fotelt, majd ülj bele és lyukaszd ki a pengével. Menj ki a szemközti ajtón, először balra menj, vedd fel a kukából a foszlásnak indult halat, menj vissza, és jobbra indulj el. Itt vedd fel a porszívó csövét és menj át a másik szobába. Bújj bele a búvárruhába, a „víz" alatt menj a sárga tengeralattjáróhoz (egy kis Beatles beütés) és mássz bele. Először balra menj és vedd ki a halat az akváriumból, most menj vissza és ki a vízből. Miután kimászott Cuki a búvárruhából menj jobbra, látsz egy vödröt tele hallal, rakd a tetejére a nálad levőt, most menj a tűzhely bal oldalánál levő alsó szekrényhez és nyisd ki. Tedd a gázpalackra a porszívó csövét és nyisd meg a palackot. Most kapcsold be a tűzhelyet és klikkelj az égő rózsára, így kapsz egy doboz csilit. Miután a figura kidőlt el tudsz menni mellette és vedd fel a hűtő melletti vödröt, majd menj be a liftbe. A második emelet gombját nyomd meg. Itt egyszerű a feladat, kövesd végig a folyosót, a végén van egy szoba, ide menj be és nyomd meg a piros gombot. Miután összelapultál keresd meg a folyosón a redőnyös ajtót, aminek rés van az alján, itt most már át tudsz menni. Most menj le a lépcsőkön, és menj át az ajtón. Menj a vaskapuhoz és menj be, itt újból összefutsz Zabással. Itt meg kell etetni a tehenet a csilivel, majd közli velünk, hogy dolga van, és nem fogja a földre ezt elvégezni, ezért tegyük a hátsója mögé a vödröt. Ezzel itt végeztünk is.

Sikerül végre elhagyni a bolygót? Nem, mert fejvadász barátunk ismét feltűnik és elfogja hőseinket. Most a laborban vagy és Sztereót kell irányítanod. Indulj el vele lefele, ki az ajtón. Egy darabig csak egy irányba tudsz menni, majd találsz egy liftet, itt nyomd meg az első emelet gombját. Miután kiszálltál menj végig a folyósón és át az ajtón, a bal oldalon látsz egy ajtót, ott menj be. A szoba elülső részében találsz egy üres gázpalackot, vedd fel és a szoba felső részében elhelyezett csapnál töltsd fel a nevetőgázzal. Ezután menj ki, és a jobb oldali ajtón menj be. A bal oldalon van egy csatlakozó, ide helyezd a palackot. Miután felszállt a füst menj le a jobb oldalon levő lifttel. Vedd el Igortól a cipőjét (igaz a lába is jön vele), majd a kártyát a zsebéből. Ezek után menj vissza a lifttel. Vissza a folyósóra és be a

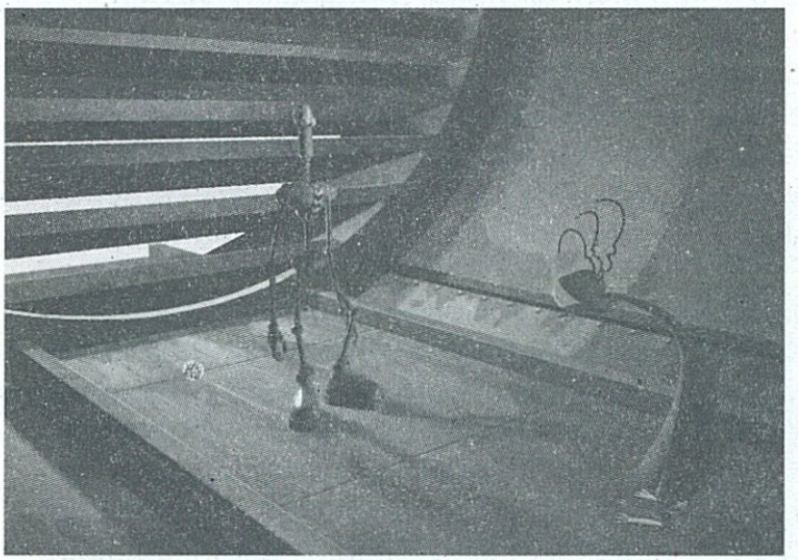
liftbe, menj vissza a második szintre és haladj végig az úton. Most ott vagy, ahonnan indultál, menj a burában lebegő „szemes" könyvhöz és engedd ki a kártya segítségével. Menj újból a lifthez és irány a harmadik emelet. Menj végig a folyóson, majd a végén fel az emelővel és használd Igor lábát a lábszkennernél, végül menj be a kapun. Most Cukit irányíthatod újból, beszélgess el a léggyel (sokáig kell vele dumálni), mire az kivisz. Indulj el vele lefele, majd fel a lépcsőn. Itt menj a ház felé, vedd fel a szemétből a női robot testet. Újabb váltás, Zabást kell irányítanod. Vedd fel az idegen lényektől származó beleket, jobbra is találsz és van itt még egy koponya is, majd a koponyával meríts a radioaktív vízből. Találsz itt még egy felvehető lábszárcsontot, vedd fel és kombináld a béllel. Ezek után a keskeny párkányon indulj el. Dobd fel a „kötelet" a rácsos nyílásra, majd amikor Zabás bemászott az alatta levő lyukba, vedd ki az éket. Ezt meg kell ismételned a túloldalon is. Most pedig a koponyában levő folyadékkal marasd ki a rácsot. Utána menj végig a termen, és a végében mássz fel a létrán. Menj tovább a csövön, látsz középtájt egy üres kampót, ezt vedd le és menj vissza le a létrán. Most vissza kell menned a teremnek abba a felébe, ahol bejöttél, itt a kampó segítségével üsd szét a gázvezetéket, majd vissza a létra melletti vasajtóhoz és vágj rá a kampóval. A kajálda bal oldalán találsz a falon egy tűzoltó baltát (először a kiskalapáccsal be kell törni az üveget). Most gyere lefele, ahogy megpróbálsz kimenni a kijáraton, eléd ugrik pár bútor, fenyegesd meg a baltával a kisszéket. Most már tovább tudsz menni. Látsz itt három gombot, nyomd meg mindegyiket, majd menj ki az ajtón. A terem közepén látsz egy gombot, nyomd meg ezt is. Szegény izéből nem sok maradt. Irány a kijárat.



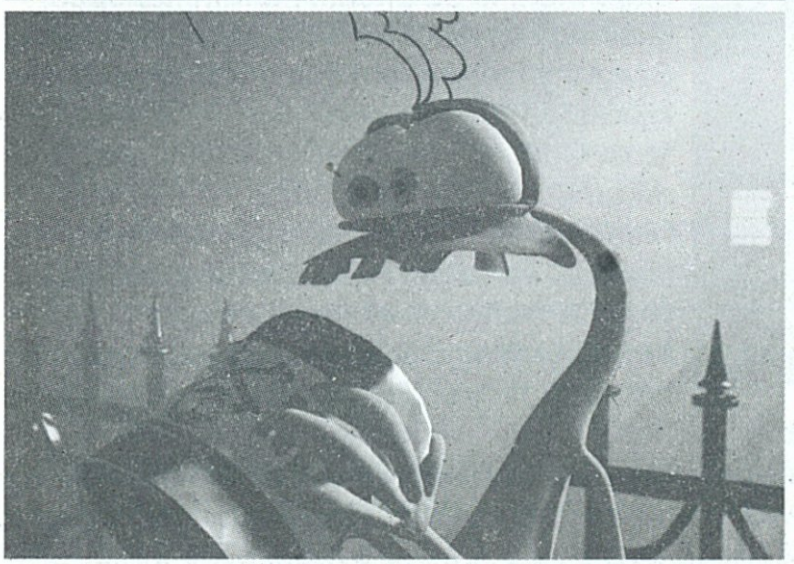
Most Cukival kutasd át a szobát, találsz a rekamié párnája alatt pénzt, szedd fel. Most már kimehetsz. Menj vissza a légyhez és fizesd ki neki a fuvart. Menj végig a csatornában, egy teleport teremben vagy. Itt érdekes feladat vár, bemész az 1-es teleportba, ez átvisz a 2-be. A következő mindig az előző kettő összege, tehát a 3-as következik. Innen az 5-be kerülsz, majd menj a 8-ba, és a 13-ból jössz ki. Most menj a 21-be, és már végeztél is a feladattal. Most Sztereót irányíthatod újból. Jobbra indulj el és menj bele a teleportba (a földön kék karika). Itt fönn találsz egy kék lábpedált, nyomd be, majd a megjelenő piros gombra tedd rá a „szemes" könyvet. Most menj vissza a kinyílt kapuhoz.
Egy kis memória játék következik, ettől kinyílik a másik kapu. Menj itt be és ülj le a háttérben látható székre.

Most Pajtit irányíthatod. Mássz bele a legnagyobb vécébe, most indulj el jobbra egészen az útvesztőig. Nagyon nehéz dolgod nem lesz, az első kereszteződésnél menj tovább egyenesen, a másodiknál jobbra, most egy darabig egyértelmű az út, mert látszanak a zsákutcák. Most egy dzsumbuj jön, ahol egyenesen át kell menned, újból egy kereszteződés, még itt is egyenesen menj (felfele). A következő egy T elágazás, itt balra fordulj. Egy darabig megint egyenes az út, a következő elágazásban is egyenesen tovább kell menned, ha minden rendben van, akkor találkozol egy turbócsigával. Miután „kiszáguldott" veled mássz bele a golflyukba. Egy gömbben találod magad, szedjél fel egy

zöldséget. Most dumálj a robottal, amelyik a rácsnál dolgozik és vedd rá, hogy vegye le a cipőjét. Miután elrepült a robot már át tudsz menni az ellenkező irányban levő ventilátornál, ha átértél szedd ki a robotot a ventilátor lapátjától. A sivatagban vagy, itt háromszor menj nyugatnak majd délnek, itt látsz egy gumitömlőt, ezt vedd fel, most még menj délebbre kettőt és keletnek hatot. Itt szedd le a követ a deszkáról, és vedd fel a leesett csontvázat, most nyugatnak egyet és északnak hármat. Menj a homokból kiálló csőhöz és beszélj bele. Újabb váltás (itt most nagyon gyorsnak kell lenned). Gyere lefele és hozd működésbe a kenyérpirító rugóját. Most menj lefele, van itt egy teleport, használd.



Oké, most menj fel a felvonóval, tovább fel a létrán, itt jobbra menj a lépcsőn fel. Most lefele menj egészen egy újabb felvonóig, itt találsz még egy liftet, ezzel menj tovább fel. Most keresd meg a létrát és mászál fel rajta. A fogaskerekek közé szorult patkányt szabadítsd ki és menjél teljesen le a teleportig, az itt látható gombok közül nyomd meg a zöldet. Miután kinyílt a szikla gyere lefele és nyisd ki a vasajtót a bal oldali gombbal, majd menj be rajta.



Most Sztereóval indulj el balra át a másik szobába.

Pajtival kerüld meg a sziklát, jobb oldalon találsz egy csövet, kösd rá a gumitömlőt, majd a koponya segítségével vágjál le belőle egy darabot. Hátul látsz egy mozgólépcsőt, lépj rá. Menjél lefele, itt a bal oldali szobába menj be, a szoba végében van a kontrol panel, nyisd ki vele a kalitkákat. Egy kis film után Cukit irányíthatod újból. Menj vele a rakéta aljába, és itt menj fel a lifttel. Miután felértél, jobbra menj és vedd fel az itt látható nagy tartályt. Most kösd rá a csövet a tartályra. Menj vissza a rakétába, útközben felfele nyisd meg a kerekes csapot és húzd meg a kart a következő szinten, majd menj fel a vezérlőbe és indítsd be a rakétát. Mint már említettem, kis barátaink után minden elpusztul.

Hát ennyi lett volna a játék. Összegzésként: grafikailag elég jó, csak néhol a filmeken vibrálnak a karakterek szélei, a hang az telitalálat és nagyon jól idézi a rajzfilmet (ez azért igaz a grafikára is). Kicsit lehetett volna nehezebb is, de ez program ugyebár inkább a fiatal korosztályt célozta meg. Mindenesetre nagyon jó kis játék a Stupid Invaders, kellemes kikapcsolódást nyújt ebben a félig tavaszban.

A tavasz közeledtével nem csak a természet, hanem a számítógépes játékpiac is mozgolódni látszik, egyre közelebb kerülünk egy-két igazán nagy név megjelenéséhez. A listában szereplő időpontok tájékoztató jellegűek és az európai megjelenések időpontját tükrözik, de természetesen a kiadók a változtatás jogát fenttartják.

☂ - nem nagy durranás
☂ - közepes game
☂ - jó proginak ígérkezik
○ - kíváló játék lesz

Akció	Alone in the Dark 4	Infogrames	2001/II	○
	Blade Masters	Ronin	2001/II	☂
	Buffy	Fox Interactive	2001/III	☂
	C&C Renegade	Westwood	2001/IV	○
	Doom 3	id Software	2002/I	○
	Duke Nukem Forever	3D Realms	2001/III	☂
	Halo	Bungie	2002/I	○
	Max Payne	Remedy	2001/II	○
	Operation Flashpoint	Bohemia Interactive	2001/05	○
	Red Faction	Volition	2001/05	☂
	The World is not Enough	Electronic Arts	2001/IV	○
	Team Fortress 2	Valve	2001/IV	○
	X-COM Alliance	Microprose	2001/III	○
Kaland/RPG	Anachronox	Ion Storm	2001/04	☂
	Arcanum	Havas Interactive	2001/06	○
	Anarchy Online	Funcom	2001/IV	☂
	Diablo 2: Lord of Destruction	Blizzard	2001/III	☂
	Dungeon Siege	Microsoft	2001/III	○
	Morrowind	Bethesda	2001/IV	☂
	Neverwinter Nights	Bioware	2001/IV	○
	Pool of Radiance 2	SSI	2001/III	○
	Summoner	Volition	2001/05	○
	Ultima Online 2	Electronic Arts	2001/IV	○
	Watchmaker	Topware	2001/IV	☂
Stratégia	Warcraft 3	Blizzard	2001/IV	○
	Commandos 2	Eidos	2001/III	○
	Empire Earth	Havas	2001/09	○
	Emperor: Battle for Dune	Westwood	2001/09	○
	Wiggles	Innonics	2001/05	☂
	Republic	Elixir	2001/III	○
	ST: Brigade Commander	Activision	2001/III	☂
	Z: Steel Soldiers	Bitmap Brothers	2001/05	☂
	Mech Commander 2	Microsoft	2001/II	○
	Pryartorians	Pyro Studios	2001/II	○
	Stronghold	Take 2	2001/IV	○

Ha azt mondom, hogy Amerika; e szó hallatán elsőre mindenkinek egy fejlett világhatalom jut eszébe. Pedig voltaképpen egy földrészt jelentene, rajta számos fejlett, vagy fejlődő országgal. Ha tovább pontosítok, és azt mondom, hogy tizenkilencedik század, akkor már egészen biztosan mindannyiunknak valamelyik diákkori indiánregény elevenedik fel a maga sajátos varázsával. Szerencsére megérkezett az America című játék, amely azt a pompás hangulatot árasztja, amit idáig csak ezekből a könyvekből élhettünk át.

Egészen pontosan elkalauzol minket arra a távoli földrészre, amely oly zajos volt a szűnni nem akaró ellentétektől, az 1800-as években. Lázadások, polgárháborúk, felkelések osztották vagy fogták egységbe e távoli vidéket.

Első ránézésre ez a program is csak egynek tűnik a sok stratégiai játék közül, de jobban szemügyre véve meglátjuk a különbséget: a történelmi realitást. Teljesen korhű hangulata van az egésznek, és a pályák sorrendje is időrendi elrendezést követ, nem is beszélve a földrajzi hitelességekről. Egymás után élhetjük át az észak-déli összecsapásokat, a Texasért folytatott csatározásokat a mexikóiakkal, vagy az indiánok rezervátumokba való szorításának kellemetlenségeit.

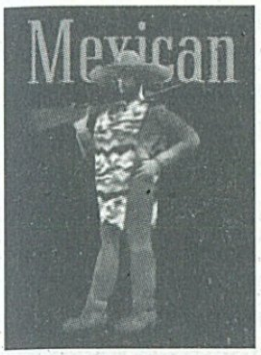
Az installálás után eldönthetjük, hogy az indiánok, a mexikóiak, a törvényen kívüliek, vagy az amerikai telepesek történetét, és szenvedéseit vesszük először szemügyre. Mind a négy küldetésnek megvan a maga sajátos hangulata és különlegessége. Természetesen a megalkotók felépítettek egy javasolt útvonalat a campaign -ok között, de mindenki haladhat a saját belátása szerint is. Azoknak sem kell megijedniük, akik még soha nem foglalkoztak hasonló stílusú játékkal, mert négy, nem túl nehéz tanulópálya lesz a segítségükre az eligazodásban.

A választható népek tulajdonságai teljesen különbözőek, és mindegyiknek megvan a maga szépsége. A rézbőrűek csendesek, hidegvérűek, előszeretettel támadnak lesből, vagy fedezékből, és a sámánjaik félelmetes erőt képviselnek. A mexikóiak alapvetően lusták, de ha véget ér a szieszt ájuk, akkor képesek kirúgni a ház oldalát is, és ők állítják elő a legjobb ágyúkat. A törvényen kívüliek egészen furcsák, minden megmozdulásuk a tivornyáról meg a rablásról szól, és az sem zavarja őket, ha a fejükre dől a ház. Az amerikaiak egyszerűek, kiegyensúlyozottak, s náluk van a talán legerősebb fegyverrel bíró egység: a prémvadász.

Így a vége felé meg kell említenem a progi negatívumait is, amiből szerencsére nincs túl sok. Elsőként talán azzal kezdeném, hogy míg az egységek remekül kidolgozottak, addig a háttér el van hanyagolva, és néhol elég egyszerűre sikeredett. Erre talán jobban is odafigyelhettek volna a programozó fiúk. A másik hiányosság az egységek mozgatása. Sajnos vannak olyan emberek (főleg lovasok), amelyek szinte saját életre kelnek a játék során, vagy a legelképzelhetetlenebb helyekre szorulnak be. Legutoljára pedig megemlíteném azt is, hogy nem volt túl szerencsés az egész programot az Age of Empires vázára építeni, mind vizuálisan, mind a játszhatóság szempontjából.

Összegezve a mondandómat így a leírtak alapján, szerintem senki nem fogja megbánni azokat az órákat, amelyeket az America-val tölt el, mert kellemes és tartalmas kikapcsolódást ígér mindenki számára.

Laclow



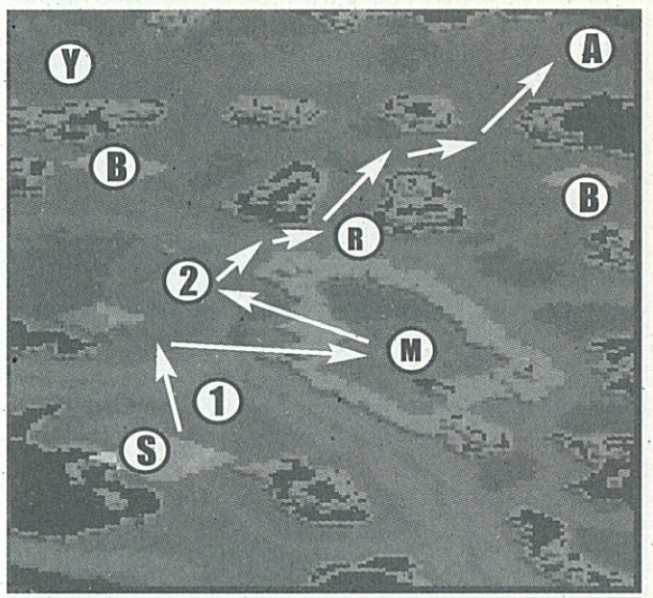
Mexican Campaign

1. Trade route

Az első mexikói pálya nem annyira a harcról szól, mint a gazdaságról. Ahhoz, hogy sikeresen befejezd ezt a küldetést, 10 karabélyt kell elhoznod a kereskedő pontról (ÉK), és 12 tehenet kell leszállítanod oda. Amikor elindítod a lovas kocsit É-nak, ne az erdő mellett vezesd azt, hanem teljesen a folyóparton, mert ott sokkal biztonságosabb. Természetesen egyik rakományt se hagyd kíséret nélkül, mert útonállók leselkednek mindenfelé. Ebből ki is derül, hogy nem vagy egyedül a környéken, tőled É-ra ellenséges törvényen kívüliek, a folyó túlpartján pedig indiánok tanyáznak.
Miután megszerezted a fegyvereket, láss neki a szarvasmarha tenyésztésnek. Ha elfogy az aranyad, viszont van néhány tehened, és építettél házat a hentesnek, akkor ő bármikor megveszi tőled jó pénzért az állatokat. Ha megvan a tizenkét tehened, és hozzá a kíséreted, akkor tereld azokat a kereskedő házhoz. Mihelyst eléred, vége is lesz a scenarionak.

2. Border protection

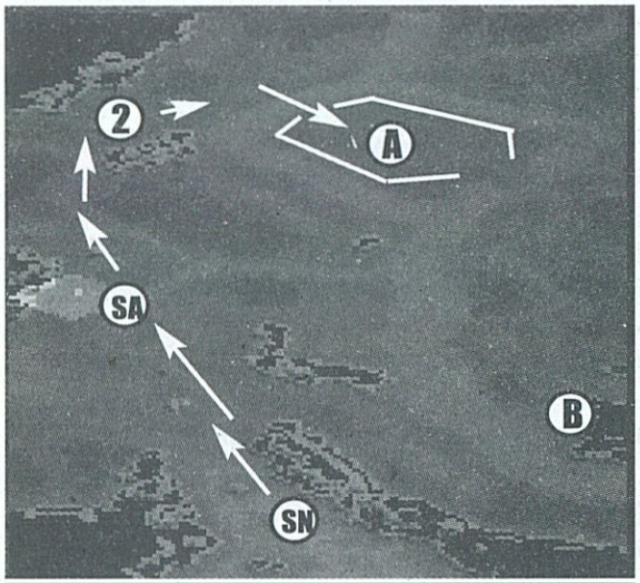
Ezen a pályán három barakkod van különböző helyeken, amelyből kettőnek épségben kell maradnia a főhadiszállásoddal egyetemben ahhoz, hogy nyerni tudjál. Kezd azzal a teendőidet, hogy megszervezed az előbb említett épületek védelmét. Ha ezek megvannak indulj el keletre, a folyó irányába, amíg a sziklákhoz nem érkezel. Ott a feljáró tetején egy őrtorony leselkedik rád, de próbálj meg mellette elhaladni olyan gyorsan, ahogy csak tudsz. A szikla egy gyűrűt alkot, aminek a közepén a milícionisták élnek, és amint megtámadod őket, egészen biztos lehetsz abban, hogy egyik épületedet szintén megtámadja valamelyik ellenséged. Támadásaid során ne pazarold a lőszeredet, csak a központi épületre támadj, persze csak az után, hogy lemészároltad a nemzetőrök fegyvereseit. Visszafelé is azon a feljárón közlekedj, amit az imént használtál, mert igaz, hogy létezik egy másik kijárat is a gyűrű DK-i oldalán, de ott még több torony állja utadat. A sziklától É-ra van egy raktár, ahonnan már nyugodtan tudsz fegyvereket szállítani a faludba, hiszen elpusztítottad a milicisták seregeit. Ha kijutottál a sziklák közül, vezesd az embereidet ÉK-re, ott fogod megtalálni az apacsok táborát. Úgy szervezd meg a támadásodat, hogy egészen valószínű az, hogy amikor a legnagyobb csata közepén leszel az indiánokkal, akkor megtámadják valamelyik épületedet, mert ÉNy-on is lakik még egy törzs. Ha sikerrel legyőzted az apacs harcosokat, dúld szét a főnöki sátrukat, és akkor végeztél is ezzel a küldetéssel.



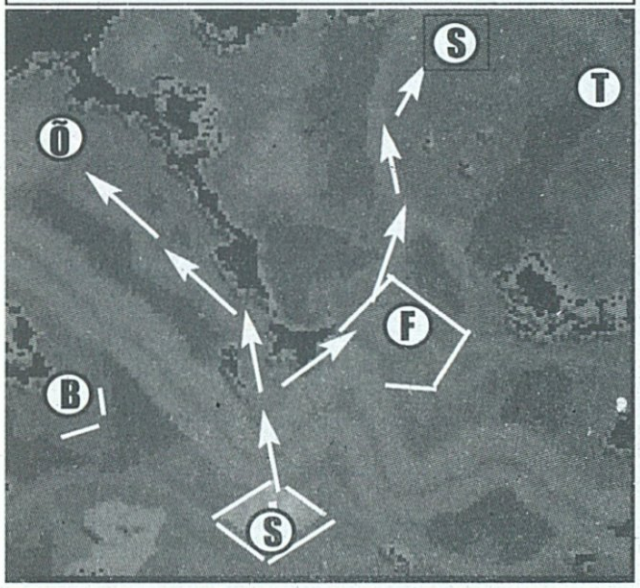
Barak, **R**aktár, **M**ilicisták, **A**pacsok, **Y**aquis

3. Alamo

A mexikói küldetéssorozat harmadik epizódja talán az egyik legérdekesebb mind közül. Egy elég nagy pályán viszonylag helyhez kötött ellenség ellen kell harcolnunk úgy, hogy a főhadiszállásunknak, és Santa Anna-nak sértetlennek kell maradnia. Már a pálya első másodpercei csatával telnek, hiszen arra leszünk figyelmesek, hogy a szinte üres településünket ellenséges katonák ostromolják, úgy hogy a seregünk mérföldekkel arrébb állomásozik. Igyekezned kell a támadóidat úgy megállítanod, hogy az épületeidben ne keletkezzen végzetes kár. Miután helyrehoztad a házakat, küldj egy kocsit DNy-nak, mert a fák között van egy raktár tele



Alamo, **B**ánya, **S**an **A**ntonio, **S**anta A**N**na



Bandíták, **F**ort Texas, **T**aylor tábornok, **S**zekerek, **Ő**rjárat

hasznos dolgokkal. Ha a zsákmányolt fegyverekből, és a kovácsolt ágyúkból létrehoztál egy sereget, akkor vedd utadat É-nak. Almadot majdnem teljesen körülzárja egy folyó, így csak megadott helyeken tudsz támadni. Természetesen ezeket a helyeket őrzik a legjobban, úgyhogy azt javasolom, hogy az ÉNy-i gázlóhoz vonultasd fel a csapataidat. Az ágyúkkal ott törj utat a falon, ahol azok csak fából vannak. Amíg csak lehet az ágyúkat használd, de mindig fedezze azokat egy gyalogsági osztag. Ha bejutott az egész sereged a falakon belülre, akkor összehangolva és módszeresen rombold az épületeket, így kevesebb veszteséged lesz. Az apácák ilyenkor jönnek jól, mert a sebesült katonákat meg tudják gyógyítani, akár harc közben is. Akkor végzel igazán gyorsan, ha az emberekre, és a tornyokra lövettetsz elsőként. Természetesen ez nem megy teljesen zökkenőmentesen.

4. War on the Rio Grande

A negyedik küldetés a Rio Grande folyó partján talál, egyik oldalon egy mexikói (bandita) településsel. Ha békében akarsz élni a banditákkal, akkor a gazdasági épületeidet a falakon belül húzod fel, és csak védekezel, ha megtámadnak. Ellenben az amerikaiakkal mindenképpen összetűzésbe kell kerülnöd (akik a folyó túloldalán állomásoznak), mert le kell rombolnod két fegyvergyárukat. Ahhoz, hogy megtudd, hol helyezkednek el a gyárak, el kell fognod egy parancsnokot élve, legyilkolván az embereit. Ez a bizonyos tiszt és a csapata, egy ÉNy-ra lévő kis tanyát őriz. Sietned kell, mert mindössze nyolc perc áll rendelkezésedre, hogy lebonyolítsd az akciódat, és még csak egy hajód van (maximum nyolc férőhelyes). Ha megszerezted az információkat a parancsnoktól, és már egy sereget is összeállítottál, akkor kezd áthajózni őket. Javaslom a szokásosnál több ágyú készítését! A kikötőtől nyugat felé hajózz, így elkerülheted a folyóparti tornyok golyózáporát, ami különösen veszélyes a védtelen hajóidra. Partraszállás után rendezd az egységeidet, és próbáld meg leszedni az őrtornyokat az ágyúiddal. Ha már közel kerültél Fort Texas-hoz, akkor üss lyukat a kerítésen, és vedd az utadat a fegyvergyárak felé, de mindenképpen már a kerítésen belülről támadd meg azokat. Miután leromboltad azt a két, kicsinek nem nevezhető épületet, akkor a maradék katonáddal induljatok meg É-nak, amerre az út visz. Ehhez természetesen megint utat kell vágatnod a kerítésen. Utolsó ütközeted célja, hogy Taylor tábornok utánpótlást szállító szekereit elpusztítsd. Az egyszerűség kedvéért körbe vannak kerítve kerítéssel, így elegendő az a marék katona és ágyú, amely túlélte a Fort Texas-i harcokat. Csak arra figyelj, hogy egyenesen a konvoj felé vonulj, mert ha teszel egy kis kitérőt ÉK-re, kellemetlen meglepetések érhetnek.

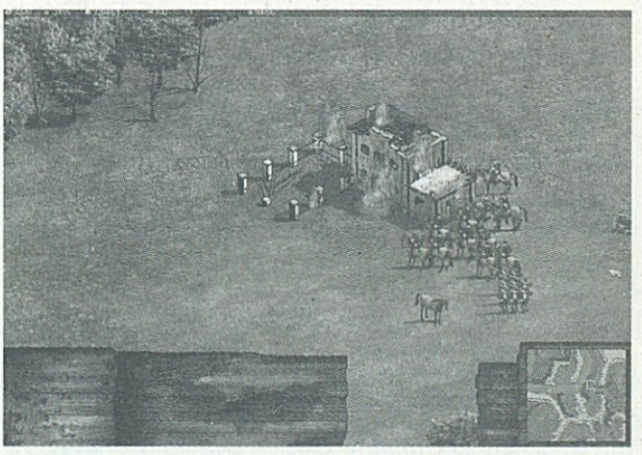
5. Battle of Monterrey

Feletteseid arra utasítanak téged, hogy a teljesen körülzárt Monterrey-t tartsd mexikói kézen, és harcolj az embereiddel az utolsó csepp vérig. Már ebből is gondolhatod, hogy nem lesz könnyű

dolgod, hiszen három különböző sereg is el akarja pusztítani a parancsnoki épületedet (ennek kell sértetlennek maradnia). A dolog jó oldalához tartozik, hogy nem kell építkezéssel foglalkoznod, hiszen egy életképes gazdaságot kapsz már az elején, és csak negyvenöt percig kell kitartanod. Azért nem árt, ha már kezdéskor felhúzol jó néhány őrtornyot, és teletömöd őket katonákkal, s főleg ágyúkkal. Ugyanezt javaslom az erődök esetében is, de ott jobban teszed, ha egy-egy munkás férfit is bevezényelsz a falak mögé a komoly sérülések kijavítására. Lesz munkája majd rendesen, hiszen a két erőd szinte teljesen feltartóztatja az északról, és a keletről érkező egységeket (de ez nem jelenti azt, hogy ne kellene a kapubejárókhoz tornyokat építeni). A déli csapatok támadása ellen viszont nem véd semmilyen erőd, ezért szerintem a tábor falának délkeleti részét erősítsd meg ágyúkkal és őrtornyokkal. Semmiképpen ne feledkezz meg legalább három férfiről sem, akiknek a dolguk csak az legyen, hogy a sérült épületeket javítsák. Ezen a pályán már lehetőséged nyílik templomok építésére is. Ezekről se feledkezz meg, hiszen az apácák gyógyító képességének rettentő fontos szerepe lesz. Ahogy telik az idő, egyre-egyre jobban elharapódzik a hangulat. A bányáid kimerültek, az embereiddel több, mint elegendő fát termeltettél ki, de valahogy nincs kellő számú katonád. Ekkor lehet életmentő az a raktár, ami DK-en van, és úgy tudsz oda eljutni, ha a kertek mellett lévő gázlót használod. Egyszer csak eljön az a pillanat, hogy teljesen be kell zárkóznod, mert olyan szintre emelik a támadásaik hevességét, és akkor az úr kegyelmezzen neked. Ez körülbelül az ötödik perc tájékán következik be, és akkor fel kell tenned mindent egy lapra. Csatára fel!

6. Border patrol

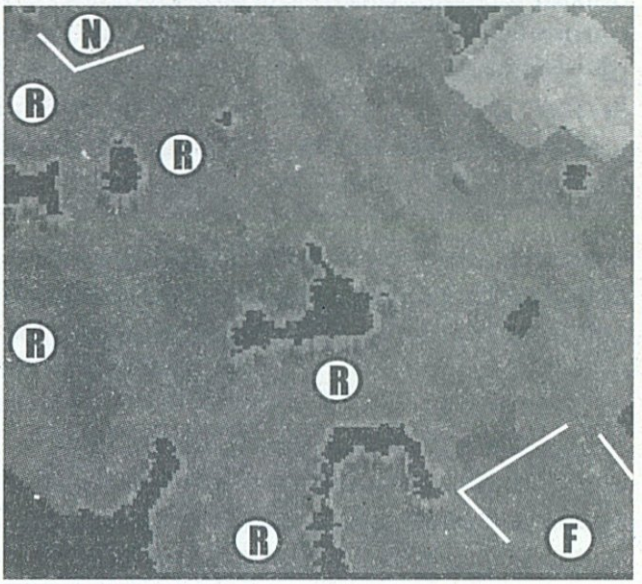
Elérkeztél a mexikói küldetéssorozat utolsó pályájára, ami előre láthatóan az eddigi egyik legnehezebbnek bizonyul. Két erődöt kell a megadott helyekre felállítanod, hogy utána elindulhass északra, bosszút állni az indiánokon. Legelső tevékenységeid egyike az legyen, hogy falat emelsz a falud köré, és ezeket megerősíted őrtornyokkal. Ha már elindítottad a gazdaságodat a felvirágozás útján, akkor belevághatsz az első erőd megépítésébe. Először a nyugati helyre húzd fel az erődöt, mert közvetlenül a bányáid mögött már forradalmár csapatok állomásoznak, és jobb őket messziről elkerülni. Ha ez megvan, néhány munkással és katonával indulj a következő építkezési helyszínre. Kerülj dél felé, mert ha az erdei úton mész, túl közel kerülsz az ellenséges csapatokhoz. A második erődhelyhez vonulván találhatsz egy raktárt a fák között nyugaton. Természetesen a felépített erődök védelméről is gondoskodnod kell, ezért ágyúkat, és egy munkásembert helyezz el bennük. Ezek után kezd el az embereidet az északi partra átszállítani a hajókkal, amiket a megépített erődökért kaptál. A folyón van egy sziget, ahol indiánok élnek, de neked nem ezt a törzset kell elpusztítanod, hanem az ÉK-en élőket. Viszont ahhoz, hogy odáig eljussál, át kell verekedned magadat az amerikaiak erődjein, és csapatain. Azt a kis indián szigetet balról kerüld meg, így tudsz majd biztonságosan partot érni a hajóiddal. Ezek után vonulj északkeletnek, amíg nem találkozol az első erőddel. Sajnos kettő is utadat állja, mert úgy lettek elhelyezve, hogy nem lehet őket megkerülni a szikláktól (és nem is érdemes). Miután leromboltad az erődöket, és utat vágtál magadnak az indián táborig, egy pillanatra állj meg. Vedd elő a seregedből a militiman-eket, és küldd őket előre, mert hatástalanítani tudják a csapdákat, amik hemzsegnek a környéken. Ha ezekkel is megvagy, egy elsöprő támadást vezényelj a tábor közepéig, és csak a törzsfőnökre lövettess. Abban a pillanatban, amikor átlép az örök vadászmezőkre, befejeződik a mexikói küldetéssorozat.



Native American Campaign

1. The Santee Sioux Uprising

Első küldetésed alkalmával egy folyóparton találod magad, azzal a paranccsal, hogy pusztíts el minden amerikai raktárt a környéken. Ehhez természetesen át kell kelned a folyó másik oldalára, ahol a fehérbőrűek határt nem ismerő gyűlölete, és villámló botjai leselkednek rád. Mielőtt kezdetét venné a harc, fogadj el egy jó tanácsot: délen a telepeseket mindenképpen kerüld el! Harcosaidat a folyón átvezető mocsárhoz vezényeld, mert innen fognak érkezni Fort Ridgleyből a katonák. Biztonságosabb Little Crow-t –a törzsfőnököt- a főnöki sátorban elszállásolni, hiszen ha meghal, akkor vége a küldetésnek. Kellő harcossal indulj meg a legészakibb gázlón át ÉNy-ra (célszerű nagyszámú sereggel útra kelni, mert itt az elején még elég gyengécskék). Átkelvén a folyón minden eléd tárulkozó raktárt pusztíts el, míg meg nem érkezel New Ulm-ba. Ne a főkapun menj be, hanem az ÉNy-i kerítésen törj magadnak utat, és arról támadva pusztítsd az épületeket. (Koncentráljatok a nőkre, ők a gazdaság mozgatórugói.) New Ulm elpusztítása után délre tartva (DNy-on) megtalálod az utolsó lerombolandó raktárt is. Figyelj arra is, hogy amíg te csatázol, kellő számú őr védje otthonodat, mert biztosan számíthatsz amerikai támadásra.



Raktárak, Fort Laramine, New Ulm

2. The Battle on the North Platte River

Ennél a pályánál szükséged lesz minden aranyrögre, amit a környező föld rejt. Ezért azt javaslom, hogy először az ÉK-i bányát „ürítsd" ki, majd vonulj át az embereiddel a nyugatiba is. Építs aranyraktárakat, így meggyorsíthatod a kitermelést. Azt az ércet, amit a munkásaid az aranyraktárakba hordtak, csak a travoi-kal tudod a főnöki sátorba szállítani (mert csak ott válik igazi értékké). Az így szerzett pénzen erősítsd meg az embereidet, és indulj el ÉNy-ra, amerre az út visz. Rövidesen megérkezel a folyópartra, ahol az egyetlen átkelőt tornyok és katonák védik. Ha az erdőbe küldöd az íjászokat, akkor azok szépen, csendben eltesznek mindenkit láb alól, természetesen a kellő távolságról ne feledkezz meg. Miután leromboltad az őrtornyokat, hagyd ott az embereidet, de egy másik csapatot is készíts elő, mert a konvojt katonák kísérik, és azokkal hátba támadhatod őket. A kocsisor DK-ről indul, és ahol az őrtornyok álltak, ott fog átkelni a folyón. Ha nem sikerült elpusztítanod addig, míg oda nem ért a gázlóhoz, akkor átkelvén a folyón elfordul délre - jobbról megkerülve a sziklákat -, természetesen balról elé tudsz vágni, de ehhez gyalogosok kellenek, aki át tudnak gyalogolni a fák között. Miután a maradék kocsit is szétromboltad, Camp Dodg erősítést fog küldeni, hogy büntesse meg azokat a rézbőrűeket, akik lerohanták a konvojt. Ekkor találkozol Lt. Collins-szal, akit a szikláktól ÉNy-ra találsz. Csak úgy fejezheted be ezt a küldetést, ha őt és az őrjáratát is móresre tanítod. Hatásos, ha egy maroknyi emberrel az erdőn átkelvén, hátulról is megleped őket, hiszen elég kezdetleges fegyverekkel rendelkeznek a harcosaid.

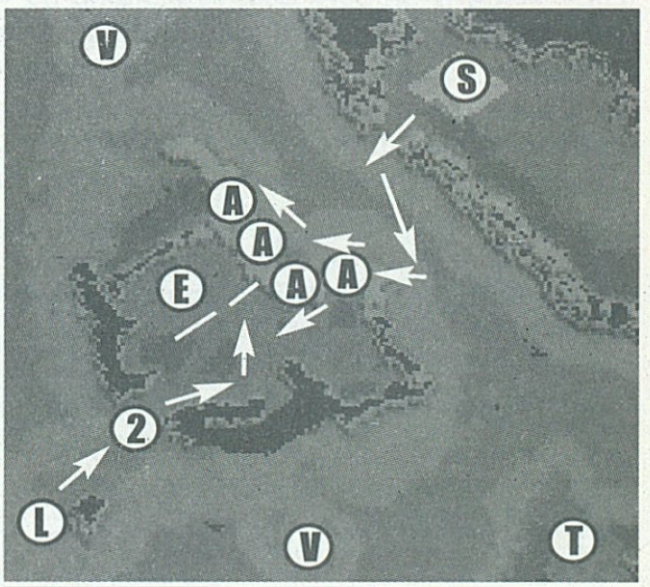
3. The Red Cloud War

Elérkeztünk a harmadik küldetéshez, innen válik majd igazán érdekessé a játék. Most lesz szerencséd találkozni a félelmetes amerikai ágyúkkal. Nos lássunk is hozzá. Tőled északra él egy

szövetséges indián törzs, akik mindig szívesen látnak maguknál. Miután meglátogattad őket, elmondják, hogy Phill Kearney-ben (ÉNy) rengeteg lovat tartanak, és neked az a célod, hogy a szövetséges Sioux törzsnek, akik délen élnek, elvigyél 15 lovat. A legjobb alternatíva talán az, ha másfél tucat íjásszal elindulsz az erődbe lovakat lopni, de mellette a corralban is tenyésztesz lovakat, és a kiképző sátorban lovas harcosokat képzel. Az idő sürget, mert a pálya céljai között szerepel az is, hogy nem pusztulhat el a déli szövetségesed törzsfőnöki sátra. Vigyázz nagyon az erőddel, mert már ágyúkkal is lőnek rád. Az íjászokkal oda tartván találsz egy raktárt is, ahonnan fegyvereket zsákmányolhatsz. Átkelvén a folyón, óvatosan elköthetsz annyi lovat, amennyit csak bírsz. Legyél nagyon figyelmes és állítsd az embereidet passzív „üzemmódra"! Ha nincs meg a 15 ló, akkor tőled nyugatra lévő második tónál tanyázó telepesektől is lophatsz (nem érdemes harcolni velük!), illetve még délebbre is szaladgál egy pár elvadult példány. Amikor leszállítod a lovakat, cserébe ugyanannyi számú fegyverest kapsz. Mire visszatérsz a fegyvereseiddel, addigra északi szomszédod elárulja, hogy a sziklakanyarulatban van az a hely (ÉK), ahol csapdába csalhatsz egy csapatot támadás esetén. Ettől a pillanattól már világossá válik, hogy muszáj lesz megütköznöd a Jenkikkel. Le kell rombolnod a kereskedő állomást (ahonnan a fegyvereket is szerezted), ez fogja támadásra ösztönözni az amerikaiakat. Fort Phill Kearny-ből indul egy jelentősebb létszámú sereg, végigvonul északon, és úgy közelíti meg a sziklakanyarulatot. Csak itt tudnak átkelni, hogy elérjék a táborodat. Előbb kell odaérned, mert ha sikerül átjutniuk a hágón, egyenesen a táborod felé veszik az irányt, és nyílt terepen sokkal nehezebb dolgod lesz. Használd fel ellenük, hogy nehézkesen tudnak felkapaszkodni a hegy lejtőjén, és míg odaérnek, te már jelentős számú nyílvesszőt lőhetsz ki rájuk. Ennél az utolsó ütközetnél próbáld ketté osztani erőidet, az egyik szárny jobbról, a másik balról várja az őrjáratot (ez legyen az erősebb).

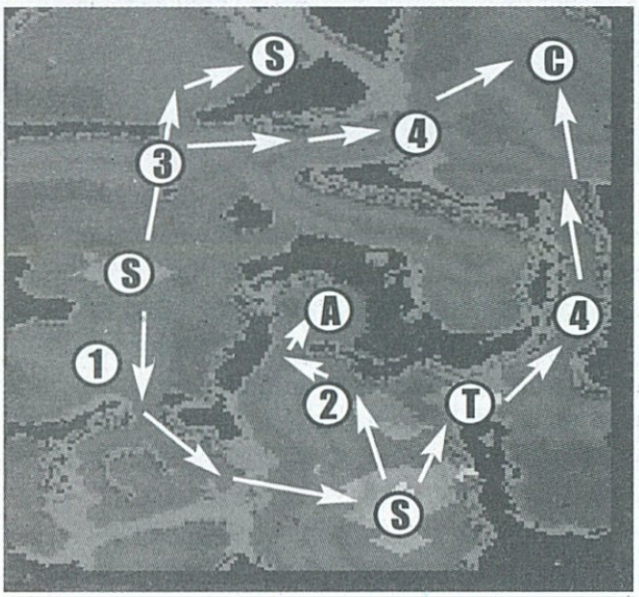
4. Beecher's Island

Ez az első olyan küldetés, amelynél nem kell erőt fordítani az otthonod védelmére, hiszen a folyó által teljesen el vagy szigetelve a külvilágtól. Egyben ez azt is jelenti, hogy az erőforrásaid végesek! Ezen a pályán lehetőséged nyílik újabb fajta wing-wamok felállítására is. Ilyen például az álcázási iskola is, ahol a törzseddel különböző képességeket sajátíthatsz el. Ezekre a pluszokra szükség is lesz, hiszen úszva kell átkelniük az embereidnek a folyón. Miután kifejlesztetted az úszási képességet, küldd vízbe a harcosokat, és irányítsd őket délre. Ott vezényeld őket partra, ahol a kaptató is van. Figyelj arra, hogy ne ússzanak túl közel a partokhoz, mert az ágyúk oda is le tudnak lőni! Pontosan azért jöttél ide, hogy azt a négy ágyút elpusztítsd, amely nehezítette a szigetre való eljutásodat. A négy kisebb ütközetben az ágyúkra céloztass először, mert azok tudják a legnagyobb pusztítást végezni. (Jó módszer, ha feláldozol egy



Raktárak, Erőd, Telepesek, Lovasok.
Vadlovak, Ágyúk

munkást arra, hogy magára vonja az ágyúk figyelmét, míg a fegyvereseiddel lerohanod azokat.) Miután sikeresen kivontad a forgalomból a négy tűzcsövet, újabb küldetést kapsz: meg kell ölnöd mindenkit, aki az erőd falai mögött lakik. Ezért menj le a szikláról az erőd oldalára, és a szövetségeseiddel együtt támadjatok. Ha ez az ütközet nem jár elsöprő győzelemmel, a gép adni fog egy lovas csapatot a sziget DNy-i nyelvére, akikkel megadott időn belül végső győzelmet kell aratnod az erőd felett. Nem kell mást tenned, mint összevonni erőidet, és egy elsöprő támadást indítani. (A sziget északi és déli nyúlványán találsz néhány kóbor lovat, ezekre felültetvén az íjászaidat nagyobb eséllyel indulhatsz neki az ütközetnek.)



Asszonyok, **C**row, **S**zövetségesek, **T**otemoszlop

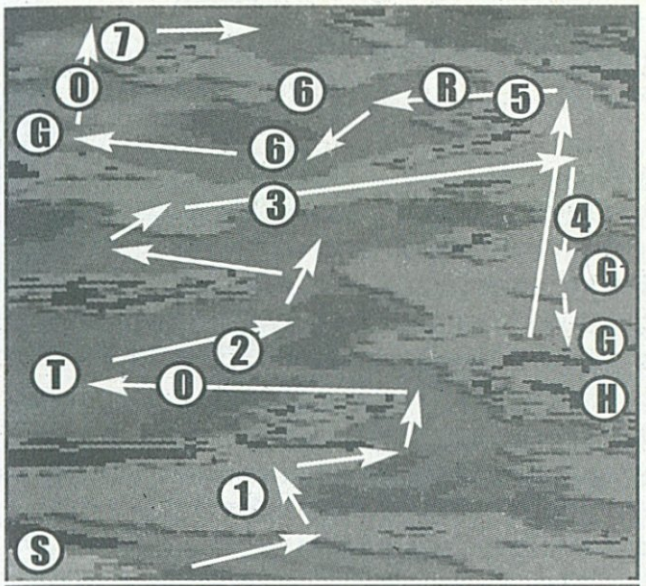
5. Victory over the Crow

A játék során most első ízben kell szembeszállnunk egy indián törzzsel, ami talán nehezebb is, mint a kékkabátosokat legyőzni. A győzelemhez egy bizonyos Crow nevű indián törzsfőnököt kell átsegítenünk az örök vadászmezőkre, aki tőlünk ÉK-re vert tanyát népével.

Ahhoz, hogy könnyedén elbánj velük, egy-két kisebb kitérőt kell tenned. Első ízben, miután útjára indítottad a gazdaságodat, a törzsfőnököddel vágtass le délre. Ott a nagy sziklán találkozni fogsz egy őrszemmel, aki átadja törzse vezetőjének szívélyes meghívását táborukba. Nem kell mást tenned, mint a követés gombra, majd az őrszemre klikkelni. Amikor megérkezel a törzsfőnökhöz, elpanaszolja neked, hogy egy közeli törzs (tőlük északra) elrabolta az asszonyaikat, és tőled kér segítséget, hogy szerezd őket vissza. Ha már kiképeztél egy maroknyi sereget, akkor a törzsfőnököd által bejárt útvonalon küldd délnek azokat egészen a tóig. A tavat jobbról megkerülve indíts támadást az asszonyokért. Miután legyőzted a galád nőrablókat, térj vissza a törzsfőnökhöz, hisz egy újabb szívességre fog megkérni, de most már lovasokat is ad melléd. A változatosság kedvéért most ÉNy-ra kell menned, mert egy másik, veled szimpatizáló törzs került bajba. Történetesen arról van szó, hogy Crow néhány embere elzárta előlük a bányájukat, és így nem jutnak aranyhoz. Már ki is találhattad, hogy ott is a jótétedért kapsz egy kis jótétet, ami nem más, mint öt darab kenu. Azt javaslom, hogy a bőrcsónakosokat küldd vízre, de kellő távolságra a parttól. A két ember közül akik a kenukban ülnek, az egyik nyíllal is rendelkezik, ezért nem csak felderítő céllal, hanem harcival is elindíthatod őket kelet felé a tavon. Figyelj rájuk, mert ki is tudnak mászni a partra, ha rossz helyre klikkelsz, és ott aztán igazán védtelenek. Ha viszont elég közel evezteted ezeket a vízi egységeket egy part menti egységhez, akkor csendesen elpusztítanak mindent, amíg csak el tudnak lőni. Mindezek után indíts végső csatát, mind szárazföldön, mind vízen. Indulj meg a lovasokkal, akiket a déli szomszédoktól kaptál, egyenesen a totemoszlop felé át a sziklán, mert ezekkel nem tudsz csak szárazföldön mozogni, és ezért kelet felől kell kerülnöd. Ha vannak harcosaid a kiképző sátrad előtt, azokat is indítsd el északra, átúsztatván a tavon. Mindeközben már a kenusokkal kulcspozíciókat vehettél fel a part menti támadásban. Óvakodj a csapdáktól, mert pillanatok alatt meg tudják tizedelni a seregeidet. Az ütközeted legfőbb célja az legyen, hogy Crow főnöki sátra elpusztuljon.

6. Gold in the Black Hill Mountains

Mielőtt bárki is neki kezdene ennek a pályának, fogadjon meg néhány jó tanácsot. Vegyen egy nagy levegőt, nyugodjon meg, és tegyen el minden törékeny dolgot a keze ügyéből. Nem



Táborhely, **G**yógyító ember, **H**arcosok, **R**aktár, Totem**O**szlop

véletlenül mondom ezeket a dolgokat, hiszen az a célunk, hogy négy íjásszal eljussunk az idáig ismeretlen területen lévő sámánhoz úgy, hogy őrtornyok és katonák sokasága leselkedik ránk utunk során. Első lépésként gyűjtsük össze a harcosainkat, és kezdjük kifejleszteni a különböző képességeket. Nagyon fontos, hogy az álcázási technikát elsők között fejlesszük ki. Ha mindezek megvannak, egy kis fürdés következik. Ajánlatos már a partraszállás után bokornak álcázni az embereinket, sajnos ez csak a tornyok ellen nyújt biztonságot (de ott is csak kellő távolságból). Figyelj a gyalogos katonákra, általában megszokott útvonalon őrjáratoznak. Csak akkor szállj szembe a jenkikkel ha nagyon muszáj, de minden egyes lövöldözés után várd meg, míg az íjászok maguktól meggyógyulnak. Ha felkapaszkodtál a sziklára, vedd északnak az utadat, míg a lejtőig el nem érsz. Ott gyógyulj egy kicsit, és rettentő nagy sprintet levágva vezesd le a harcosaidat a lejtőn, be az erdőbe, és közvetlenül a sziklafal mellett egyenesen északra. Amikor meglátod a totemoszlopot, akkor már nyert ügyed van. Az előtte álló sárnán fog segíteni a törzseknek, latba vetvén minden tudását. A katonáktól nem kell tartanod, mert a totemoszlop ereje eltünteti őket, ha túl közel jönnek. Neked viszont egy csinos sereget kell kiállítanod, és velük elkísérni a gyógyító embereket északra. Célszerű egy lovas, és egy gyalogos egységet is kiállítani, mert az előbbi elölről, az utóbbi pedig hátulról védheti a sámánjaidat utad folyamán. Indulásod után hamarosan elérkezel egy hatalmas sziklahegyhez, ami utadat állja, és amit természetesen óriási kerülő árán tudsz csak legyőzni. Indulj keletnek a sziklán, s amikor elérkeztél a széléhez, tegyél egy kis kitérőt délre. Nem fogod megbánni azt a pár perc kitérőt, mert sámánokkal és katonákkal is találkozhatsz, akik növelik csapatod létszámát. Folytatván az utadat északra megpillanthatsz egy raktárt a sziklakanyarulatban. Javaslom, hogy azt is tedd egyenlővé a föld felszínével. Továbbhaladván a sziklafal mellett, hamarosan megérkezel a két totemoszlophoz. Jelzés céljából vannak ott, azt jelzi, hogy egy titkos övezet bejáratánál vagy, amibe csak a gyógyító emberek léphetnek be. (Ha valaha látni akarod még a fegyvereseidet, akkor ne engedd őket túl közel hozzájuk!) A maradék emberedet sorakoztasd fel az oszlopoknál, és tedd őket passzívvá. A sámánokkal lépj be a zónába, és figyelmesen menj keletnek. Ha megtámadnak a kékkabátosok, vonulj vissza a harcosaidig, és gyilkoltasd le velük az üldözőidet. Miután tőrbe csaltad, vagy elpusztítottad az összes jenki fegyverest, varázsolj viharfelhőket a sámánokkal a kerteket művelő asszonyok fölé, míg a villámok nem végeznek velük. Ezek után már csak a kertek tönkretétele van hátra. Erre a célra a jégeső varázslatot használd.

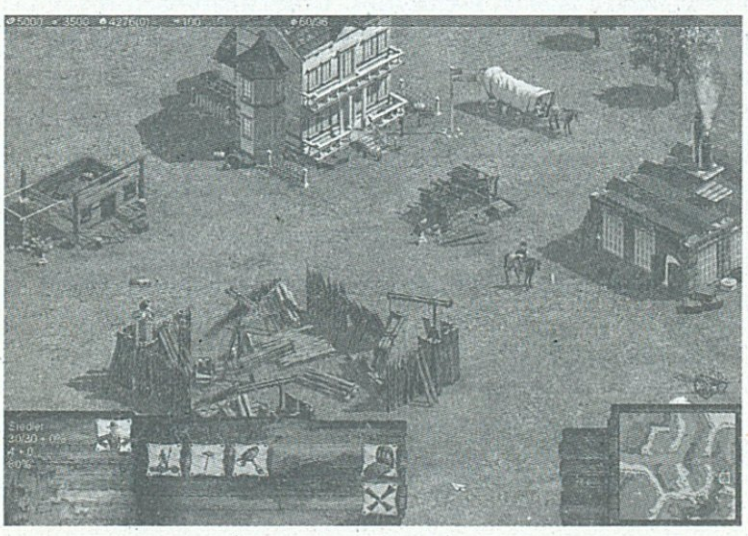
7. Crazy Horse

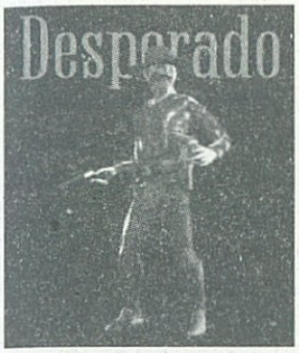
Ezen a pályán, a gyorsaságon lesz a hangsúly, hiszen kezdésnél már majdnem működő gazdaságot kapsz. Sietve állíts is össze egy csapatot néhány jó emberből, mert a hírek szerint a kékkabátosok már úton vannak a táborod felé. Crazy Horse törzsfőnököt ne hagyd harcolni, mert ha eltávozik az élők közül, akkor vesztettél. (A keleti folyón túl találsz egy

raktárt tele fegyverekkel, ahhoz hogy hasznosítani is tudd azokat, a leglényegesebb sátrakat kell csak felhúznod azon az oldalon.) Ha túlélted a kezdeti nehézségeket építess kenukat és csurogj le velük a keleti folyón egészen a jenkik táboráig. Vedd kezelésbe velük a kerítéseket és a part menti egységeket, hogy amikor megérkeznek a harcosaid, ne a főbejáraton kelljen bemenniük a táborba, és aránylag biztonságos terepen kezdhessék meg a harcokat. Addig ne nyugodj, míg egy ház is áll a Reynolds erődben. Ha sikeresen elpusztítottad a cövekváros lakóit és épületeit, indulj el nyugatnak, hogy Crook erődjét is hasonló sorsra küld. Ehhez azt javaslom, hogy a kenusokat és a fegyvereseidet irányítsd be a völgybe úgy, hogy a csatahelyszín közelében lévő gázlót használják. Óvakodj a sziklák tetején álló őrtornyoktól! Néhány kanyar után megint elérkezel egy folyópartra, amin két gázlót is találsz viszonylag közel egymáshoz. Én az északit ajánlom, hogy a csapataidat átvonultasd a folyón. A harcmodor ugyanaz mint az előző ütközetnél: előbb vízi támadás, utána pedig szárazföldi. Ennél a harcnál nem kell minden épületet feldúlnod, csak a főhadiszállásra összpontosíts! Nem lesz sajnos olyan egyszerű dolgod, mint ahogy azt én leírtam. Folyamatosan kell gondoskodnod mind az ember, mind a nyersanyag utánpótlásról, mert sokan vannak az amerikaiak és nagyon erősek. Szerintem addig ne támadj, míg egy ütőképes sereggel nem rendelkezel.

8. The Battle of the Little Big Horn

Elérkeztél az utolsó indián küldetéshez. Célod nem más, mint végső csapást mérni a sápadt arcúak felett, és ez által megváltoztatni a történelmet. Kezd azzal, hogy összetereled a harcosaidat, mert igen nagy az a terület, ahol az épületeid és katonáid elhelyezkednek. Gall-t és Crazy Horse-t küldd olyan helyre, ahol biztos, hogy túlélik a harcokat! Építs még egy kiképző sátrat, egy totemoszlopot, valahova délre és annyi csapdát, amennyit csak tudsz. Ezeket tartsd is szemmel, mert bizonyos jenki katonák hatástalanítani tudják. Mindezekre azért van szükség, mert délről folyamatos támadásra számíthatsz. Ha sikerült a gazdaságodat felerősítened olyan szintre, hogy már támadni is tudsz, akkor küldj csapatokat délre, a kenusokat pedig szállíttasd vízre. Legalább öt barakkal kell végezned ahhoz, hogy biztos lehess abban, hogy nem támadnak hátba, míg te csatázol. A bőrcsónakosokat vezényeld a keleti folyóág gázlójához, mert itt lesz az utolsó esélyed megállítani Capt. Weirs-t, aki délről indul Major Reno erődjéből, és északra tart Custer lovasaihoz. Természetesen te egyenesen Capt. Weirs nyomába eredsz, miután leromboltad a barakkokat, s ha elég gyors vagy, és nem foglalkozol Renoékkal, akkor utol is érheted. Ha csak a gázlónál találkozol velük az sem baj, de mindenképpen ők legyenek a vesztesek. A folyónál vond össze csapataidat, és csak akkor indulj meg, ha kellő számú embered gyűlt össze. Észak felé tartva megérkezel a kerítésekhez, ami mögött egy igen erős sereg állomásozik. Itt azt javaslom, hogy a csapatod egyik fele jobbról kerülve, el-elcsalva néhány embert az amerikaiak közül támadjon, de semmiképpen ne rontson közéjük. A harcosaid másik fele pedig, hasonló módszerrel a kapu felől támadjon. Ha jól csináltad a dolgokat, akkor minden gyalogost sikerült kicsalnod a kerítés mögül, és csak Custer és a lovasai maradtak ott. Rájuk egyesített erővel támadj és figyelj arra, hogy ne ragadjanak be a gyalogosaid az ellenség lovai közé, mert akkor könnyű prédává válnak.

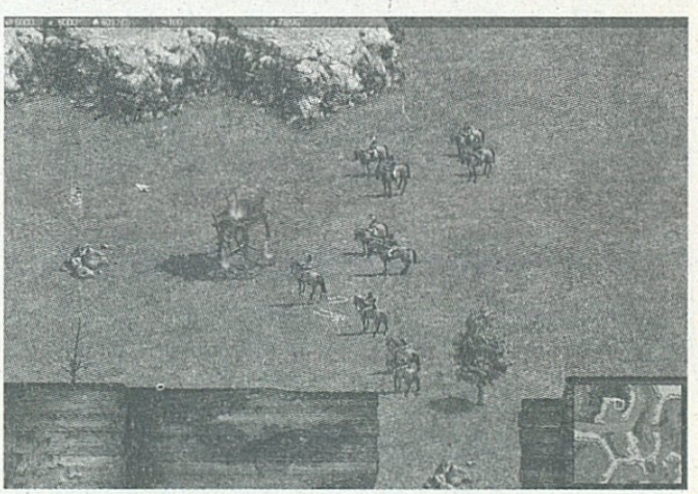




Outlaw campaign

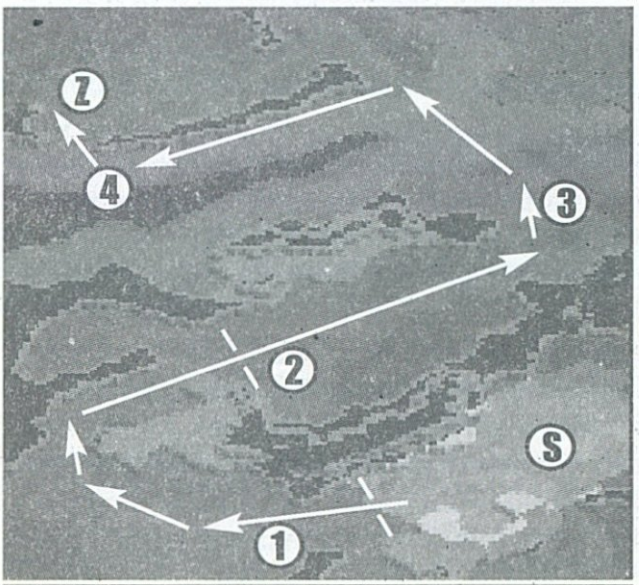
1. Band terror

Most lehetőséged nyílik megismerni, hogy milyen is az, amikor egy rakás félig részeg orgyilkost kell csatába vezetned, mert a banda vezére éppen pihenőjét tölti a rácsok mögött. Természetesen a legfontosabb utasításai még így is eljutnak hozzád, de a feladatok és az ütközetek lebonyolítása teljes mértékben rád van bízva. A leglényegesebb tudnivaló az, hogy míg az eddigi pályákon tanyákat kellett építtetned, addig most az élelem előállítására a szeszfőzdék szolgálnak. Ezek után vágjunk is bele! Első feladatként vándorolj el nyugat felé, amíg néhány házat nem találsz. Ott vesd meg a lábadat, az embereiddel építtess egy központi épületet, és legalább három szeszlepárlót. Addig takarékoskodj a hússal, míg el nem éred a háromszáz egységet. Ekkor megkapod a következő utasításokat, miszerint: az ÉNy-on lévő seriff irodát kell elpusztítanod, lehetőleg magával a seriffel együtt. Tudomásodra jut az is, hogy a tőled északra és délre élő népeknél van egy-egy raktár tele fegyverrel. Ahhoz viszont, hogy azokat megszerezd, el kell lopnod két lovas kocsit a délnyugatiaktól, akiknek viszont aranyraktáruk van. Az ellopás egyszerűen úgy történik, hogy az embereidet a kiszemelt kocsi köré mozgatod, de lehetőleg úgy, hogy ne lőjenek, míg köré nem érnek.
Kis idő elteltével adni fog a gép 25 jól felszerelt fegyverest, arra a pontra, ahonnan elindult a játék. Ezekkel az emberekkel elindulhatsz szabaddá tenni az utat egészen a raktárakig, amik egy kisváros közepén helyezkednek el. Azt javasolnám, hogy először a déli raktár felé vedd az utadat, majd pedig a folyón átkelve nyugatra folytasd azt. Miután megszerezted a kocsikat, és javában folyik a fegyverek és az arany szállítása a táborodba, akkor egy másik csapattal felvonulhatsz ÉK-re, a második raktárig. Ha az északkeleti településen is „rendet" raktál, akkor északon vonulj végig úgy, hogy lehetőleg a két sereged egyszerre érkezzen meg a városba. Ha jól időzítetted a támadást, akkor pillanatok alatt a seriff irodájánál lehetsz, és együttes erővel könnyedén lerombolhatod azt.



2. Stage coach holdup

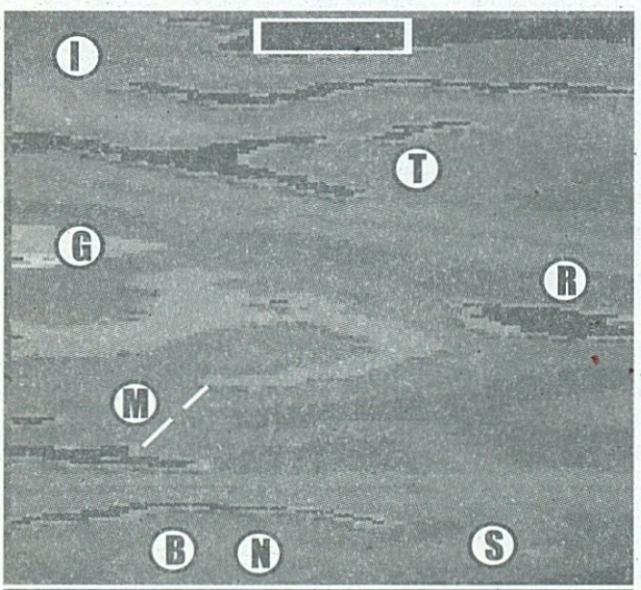
Ezen a pályán egy egészen szokatlan feladatot kapsz: postakocsikat kell feltartóztatnod, és egyben el is kell foglalnod azokat. Előtte viszont egy csinos kis várost kell felépítened a folyó partján, amely képes lesz megvédeni magát, míg te a seregeidet harcba vezeted. Ha a borbélyokból és a vadászokból létrehoztál legalább két csapatot, akkor indulj meg velük (át a gázlón) dél felé. Amikor a sziklák mellé értek, vezényelj nekik pihenjt, és várj, míg az első kocsi meg nem érkezik. Ha ez megtörtént, akkor gyilkold le az azt kísérő embereket, és fogd közre a postakocsit, míg a tiéd nem lesz. Ezek után rohand le a még délebbre lévő települést, és várj a következő lovas kocsi érkeztéig. Három kocsit kell zsákmányolnod az ellenségtől, hogy folyamatos legyen majd a fegyverellátmányod. Azért is mondom ezt, mert az erdőben, közel az úthoz (ahol a postakocsik jártak) van egy raktár tele fegyverekkel. Ha megtaláltad azt, és már a fegyverekből egy újabb csapatot is képes voltál kiállítani, akkor vonultasd őket ÉK-re, ahol egy viadukton át eljuthatsz az amerikaiak városába. Ott csak a főhadiszállásukat kell lerombolnod, de hogy mindezt biztonságosan meg tudd tenni, először a katonákat lődd halomra. Ahogy a központi épület elpusztul, a küldetésnek is sikeresen vége lesz.



Zöld banditavezér

3. Bounty hount

Csak egy maroknyi emberrel vágsz neki a harmadik küldetésnek, azzal a paranccsal, hogy indulj el északra az ismeretlenbe. Rövidesen találkozni fogsz egy seriff-helyettessel, aki elújságolja neked, hogy a zöld banditák vezére megölte a felettesét, ezért bosszút forral. Megkér, hogy csatlakozz hozzájuk, és segíts nekik legyőzni azt az álnok bandavezért. Elfogadván az ajánlatát, neki is láthatsz kiépíteni a városodat. A következőket javaslom: építsd fel az összes létező épületfajtát, és a seriff irodája mellett falazd el magadat (de ne teljesen), folyamatosan állítsd elő az embereket, és amikor megvan legalább harminc fő, akkor indulj meg a szomszédos kékek ellen. Ahogy a bandavezér megneszeli, hogy az embereiddel már a városuk „kapuit döngeted", azonnal továbbáll, és neked át kell verekedned magadat a rengeteg emberen és őrtornyon, hogy követni tudd. Természetesen nemsokára egy újabb város állja utadat az üldözésben, ahol ugyancsak nem szívesen látnak. Itt is, mint az előző településnél, célszerű elsőnek a tornyokat elpusztítani, és csak azután az embereket. A harcok folyamán érkezik a hír, hogy a keresett bandita megint továbbállt, de most már csak a saját városába tudott bemenekülni. Folytatván az üldözést elérkezel egy folyóhoz, aminek a túloldalán őrtornyok, és néhány katona várja a seregeidet. Ha végeztél velük, ne az úton haladj tovább, hanem a folyó mentén, a sziklafal mellett. Így pont a banditavezérhez érkezel, és nem kell fölöslegesen harcolnod. Az a kutyaütő nem is próbál elmenekülni, hanem egyenesen az embereidnek ront, de ő se született golyóállónak, így hamarosan elesik. Ezzel vége is a pályának.



Bank, **I**ndiánok, **T**elepesek, **G**host Town, **R**aktár, **M**exikóiak, **N**orthfield

4. Jesse James

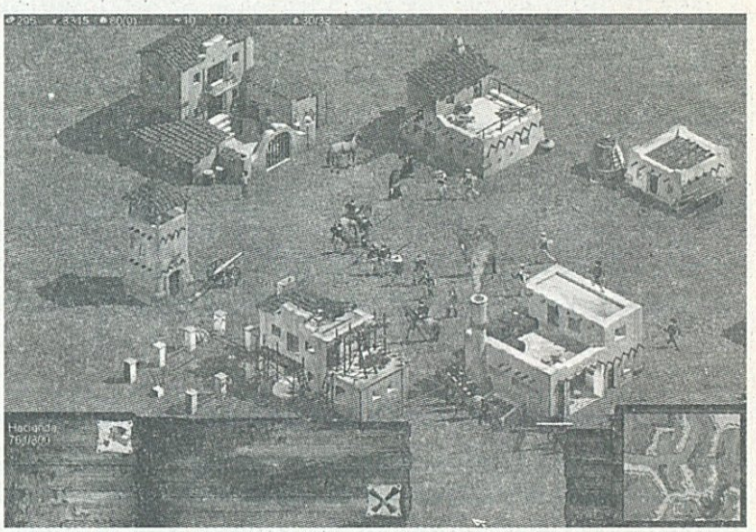
A XIX. század egyik méltán leghíresebb rosszfiúja szegődik melléd ebben a küldetésben. A gaztetteiről és bankrablásairól elhíresült Jesse James most is rosszban sántikál: ki akarja rabolni a Northfield-ben lévő bankfiókot. A te feladatod az lesz, hogy segíts neki megvalósítani ezt, és hogy megvédd őt. Egy erdei úton kezdődik a pálya, közvetlenül Northfield mellett. Eredetileg az lenne a célotok, hogy betörjetek a városba, de egy fél tucat lovassal nem lehet történelmet írni. Ezért azt javaslom, hogy küldj egy embert a városba, és hagyd, hogy lemészárolják. (Szomorú, de nem én írtam a programot.) Ezután lovagoljatok fel északra - amerre az út visz - egészen egy ellenséges amerikai tábor kerítéséig. Ott húzzátok fel a nyúlcipőt, és vágtassatok keresztül rajta, fel a sziklára, majd az északi oldalán ereszkedjetek csak le. A szikla mellett megtalálod azt a szellemvárost, ahol létrehozhatod a városod. Nagyon fontos, hogy a szalont is felépítsd, mert már ki tudod fejleszteni az emberek öngyógyulási képességét. Az építkezések közben figyelj az ÉK-en élő jenkikre, és az imént említettekre is, mert egészen biztos, hogy számíthatsz a támadásaikra. Ha létrehoztál egy jelentősebb sereget, akkor indulj meg velük délre, és pusztíts el minden utadba kerülő embert és épületet, amíg el nem érsz Northfield-be. Ott

is tedd romhalmazzá a várost, de a bankra figyelj. Ha lerombolod, akkor nem tudod megszerezni belőle az aranyat. (Ehhez szekerekre lesz szükséged!) Ezek után nincs más dolgod, mint áthajózni a folyón, és lerohanni az ott élő amerikaiakat és indiánokat. Ehhez építs a folyón kikötőt és legalább három tutajt. Szállítsd át az embereket, várd meg míg mindenki átér, és egy roppant nagy erejű támadásban söpörj el mindenkit és mindent a föld színéről. Ne kegyelmezz az indiánoknak sem!

5. Billy the Kid

Ezen a pályán lehetőséged nyílik bebizonyítani, hogy a desperados-id nem csak a fegyverforgatáshoz és az ivászathoz értenek, hanem az állattenyésztésben is jártasak. Igen ám, de a szarvasmarha nem nő csak úgy a földből, valahonnan be kell szerezni a tenyészállományt. Ezzel el is érkeztünk a küldetés céljához: 40 db tehenet kell ellopnod az apacsoktól, és elterelned azokat a tanyáidra. Szerintem legelőször a város felépítéséhez fogj, és falazd is azt körbe, mert közvetlenül DK-en és DNy-on amerikai települések vannak (érdemes őket elkerülni!) és Billy-nek túl kell élnie a harcokat.

A szalonban újfajta képességet tudsz kifejleszteni: a látást. Ezt, a még fel nem derített területeken tudod nagy hatásfokkal alkalmazni. Miközben az embereidet verbuválod, arra figyelj, hogy a sereged feltétlenül álljon egy csapat barber-ből is, mert csak ők képesek elterelni a teheneket. Ha ezekkel megvagy indulj el nyugat felé. A folyó túloldalán már a rézbőrűek tanyáznak. Egy maroknyi vadászt küldj előre, hogy hatástalanítsák a csapdákat, de őket mindig fedezzék a többiek. A teheneket túlnyomórészt a törzsfőnök sátra körül találod. Nagyon vigyázz, hogy hova lősz, mert ha elpusztítasz egyet is a jószágok közül, akkor ugrott a pálya! Miután legyilkoltál mindenkit és a bocikat két csoportba rendezted, tereld el őket ÉK felé. Amikor a folyónyúlványhoz érsz, ott a keletebbre fekvőn kelj át, és az erdő mellett vonultasd az állatokat. Természetesen biztosítsd őket fegyveres kísérettel, mert a fák túloldalán banditák élnek, és ha közel kerülnek a tehenekhez, akkor elzsákmányolhatják tőled. Útközben találni fogsz egy raktárt, csakúgy, mint a városodtól délre is van egy. Ha elértél az első tanyára, a gép elvesz húsz szarvasmarhát a csordából. A maradék 20-at tovább kell terelned nyugatra a következő kijelölt helyre. Ha ez is megvan, akkor befejezted a küldetést.

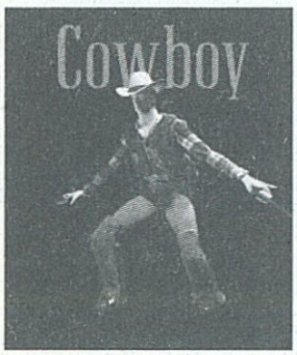


6. Sheriff' deadline

Az utolsó törvényen kívüli küldetéshez mindössze egyetlen parancsot kapsz: elpusztítani mindenkit a folyó innenső és túlsó oldalán.

Ezen az egyáltalán nem könnyű pályán csak úgy tudsz hatékonyan leszámolni az ellenségeiddel, ha a bankokat sértetlenül hagyod. Most is mint mindig, a városod kiépítésével kezd a teendőidet. Célszerű több kisebb csapatot képezni, mert sajnos hátra kell hagyni néhányat közülük.(A raktárt ÉK-re találod egy szikla mellett.) Először a legdélebbi városka ellen vonulj fel. Ha ezt elpusztítottad, egy maroknyi fegyverest hátrahagyva kelj át a folyón, és akiket csak látsz a folyóparton, gyilkold le. Egyre nehezedik a dolgod, mert a települések már vegyes összetételűek, és az elkóborolt emberek riasztani tudják a saját városkájukat. Azért is kell hátrahagyni helyőrséget, mert mindig megpróbálnak visszatelepedni az éppen megtámadtak. Az első folyón túli helységben már bank is van. Ha nem romboltad le, akkor el tudod szállítani a szekereiddel az

aranyat a városodba. Ezekre a szállítóeszközökre folyamatosan figyelned kell, mert nagyon könnyedén elkóborolnak, és ha egy ellenséges csapat körbeveszi, akkor aranyostól, lovastól az ő birtokukba kerül. Azt javaslom, hogy a folyó északi oldalán folytasd „hódító" utadat, és a következő két várost is küldd hasonló sorsra mint a legelsőt, de a bankokat kíméld. Majd kelj át a déli oldalra és a két legutolsó, és egyben legerősebb várost is tedd egyenlővé a föld színével. Nincs értelme tovább menned északra, hiszen csak újabb városokat találnál, és fölösleges öldöklésbe sodornád az embereidet.



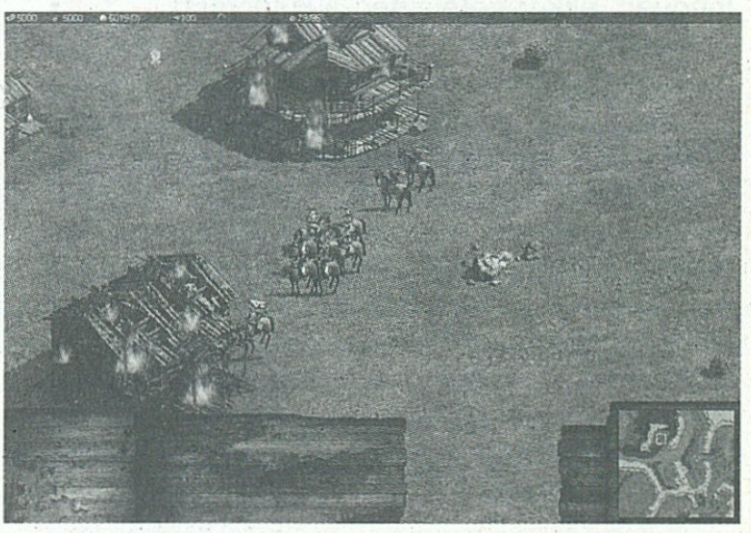
U.S. Campaign

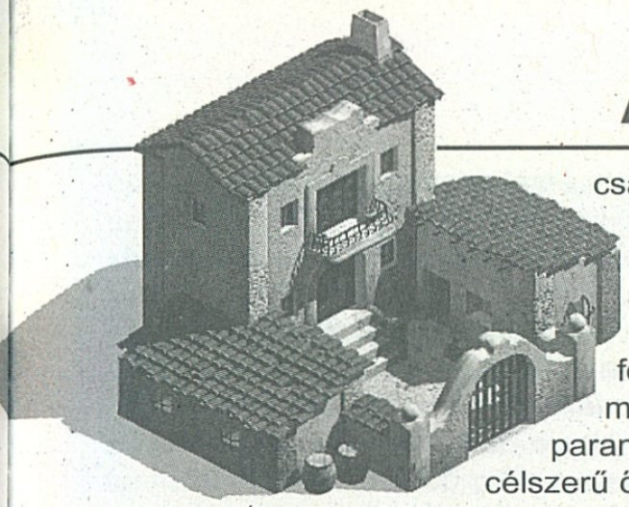
1. The Trek West

Egy új, független nemzet megalapításának első lépéseiben segédkezhetsz az amerikai küldetéssorozat első pályáján. A feladatod nem más, mint hogy a szekerek közül legalább kettőt, valamint egy férfit és egy nőt eljuttass a zászlókkal jelölt helyre úgy, hogy a sértetlenségük biztosítására mindössze egy csapat katona, és egy maroknyi prémvadász vigyáz. Nem túlságosan bonyolult véghezvinni mindezt, de tessék nagyon figyelni. A prémvadászokkal menj előre úgy, hogy őket kövesse a lovasság tisztes távolból, és mögöttük közvetlenül a szekerek és a munkások vonuljanak. Javaslom, hogy úgy harcolj az embereiddel, hogy amikor megpillantasz egy állomásozó csapatot, akkor ne ronts közéjük azonnal, csak annyira menj közel, hogy mindig csak a legszélső ember vegyen észre benneteket. Aztán színlelj visszavonulást, hogy eltávolodjon a többiektől, és akkor egységes sortűzzel könnyedén végezhetsz vele. Így nem áll fenn annak a veszélye, hogy felesleges tűzharcba keveredsz. Elhagyván a starthelyet csak északnak tudsz vonulni. Tedd is ezt, majd pedig ha elérted a szikla végét, fordulj egyből délnek, így elkerülhetsz egy lövöldözést. (A pálya egyébként egy radiátor alakhoz hasonlít leginkább.) Ha elvezetted az embereidet délre, akkor menj nyugatra, ameddig csak tudsz, majd a szikla mellett északra (formálódik a fűtőborda). Ha jól osontál a csapatok mellett, akkor egészen kevés tűzharccal megúszhattad idáig. Innen az utad szinte egyenes a kijelölt táborhelyig, csak északon végig kell vonulnod.
Amikor megérkezel a zászlókkal jelölt helyre, láss neki megépíteni a főhadiszállást, utána pedig számos lakóépületet, és a legfontosabb gazdasági és katonai egységeket húzd fel. Ha elkészült a központi épület, a gép tíz percet fog hagyni neked a katonáid létrehozására. Ha az idő lejár, egy mexikói horda fog megtámadni. Nem kell tartanod egy mindent elsöprő támadástól, hiszen kevés ember vonul fel ellened, de addig nem lesz vége a pályának, míg az utolsót is le nem gyilkolod.

2. Remember the Alamo

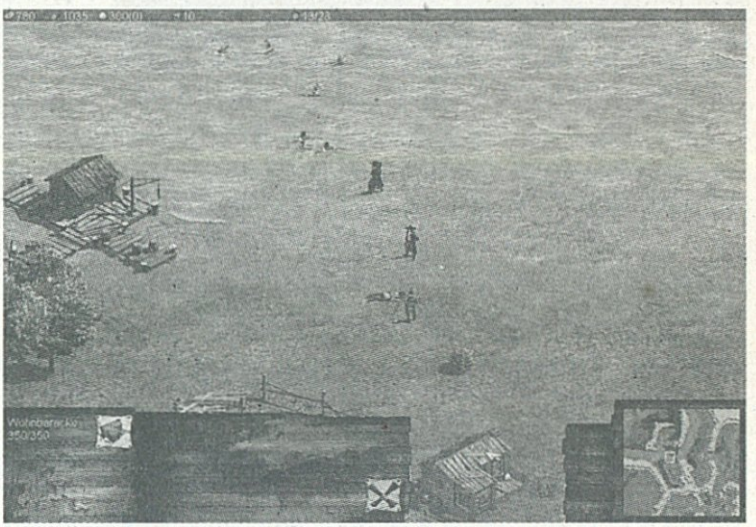
1836-ot írunk. Nem kisebb feladat hárul rád, mint megszerezni a mexikóiaktól a későbbi Texas-t. Ezekről a hidegvérű gyilkosokról mindössze annyit lehet tudni, hogy eddig csak egyetlen harcmodor vált be ellenük: a meglepetésszerű támadás, főleg a szieszta ideje alatt.
Teljesen elszigetelt helyen, Lynchburg városában vágsz neki a küldetésnek. Első feladatod az lesz, hogy létrehozz egy igen erős sereget, és ezeket átjuttasd a San Jucinto folyón a körbekerített helyre. Legkevesebb 2 ágyút, 20 prémvadászt és 10 lovas katonát kell áthajóznod; természetesen ha többet viszel, az





csak neked jobb. Ezek után tizennyolc perc áll rendelkezésedre, hogy lemészárold az utolsó mexikói katonát is, és hogy elpusztítsd a főhadiszállásukat. Figyelj nagyon az őrjáratozó kiskatonákra, mert ha egyet is életben hagysz, akkor elveszted a pályát. Mindezek mellett felhívnám a figyelmedet néhány fontos dologra. Mindig őrizze egy csoport a bázisodat, mert a mexikóiak bármikor átcsaphatnak ellentámadásba. A parancsnok, Sam Houston nem halhat meg az ütközetekben, ezért célszerű őt a központi épületben „elszállásolni". A folyó keleti részén, közvetlenül Lynchburg mellett van egy sziget, ezt tanácsos elkerülni, mert egy felbőszült indián törzs lakik ott, és nem szeretik a vendégeket.

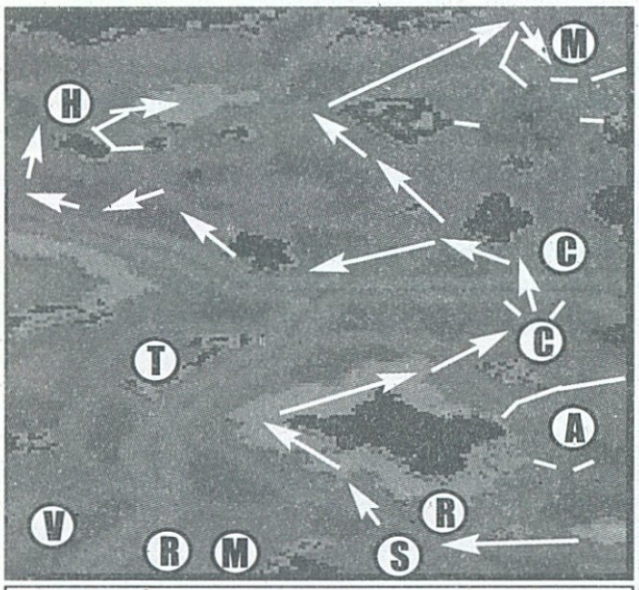
3. The Landing in Vera Cruz



A telepesek megszerezték és megalapították a független Texas-t, aminek Sam Houston lett az első elnöke. A mexikóiak nem nézték ezt jó szemmel, és amikor megtudták, hogy az államokhoz csatlakozott, azonnal felvették ellenük a harcot.
Ütközetek folynak mindenütt. A te feladatod az lesz, hogy egy maroknyi emberrel megvesd a lábadat Közép-Amerikában, és az ellenség hátába támadván eljuss egészen Vera Cruz -ig. Miután beszálltak az egységeid a hajókba, indulj meg velük Callado Beach -re, egy nagy „c" betűt lerajzolva. Ez azért szükséges, mert a starthely alatt van egy ellenséges sziget tele ágyúkkal, és csak így tudod biztonságosan kikerülni őket. A sikeres partra érkezés után építsd fel a bázisodat a két szikla között, és láss neki a gazdaságod kiépítésének. (A gép azt az utasítást fogja adni, hogy rohand le a Milibran főhadiszállását, és építsd oda a központi épületedet. Majd eljön ennek is az ideje.) Igyekezz a védelmedet is jól megszervezni
(csak úgy, mint a támadásaidat), mert rengetegen vannak a mexikóiak, és bármikor megtámadhatnak. Ha elkészült az első ütközetre kész csapat, akkor vezesd őket nyugatnak. Ott csak annyit háborúzz, hogy életképtelenné tudd tenni a városkát. Ha ez megvan, vedd utadat Milibran felé (É), és ott csak a központi épületre összpontosítsd az erőidet. Ha a csatákban meggyengült a sereged, akkor kellő számú emberrel, és főleg ágyúval frissítsd fel azt. Tovább folytatván az utadat északra, hamarosan megérkezel Vera Cruz külső gazdasági épületeihez. A pálya célja az erődök lerombolása, de ahhoz, hogy ezt biztonságosan elvégezhesd, javasolt az ellenség gazdaságát is tönkretenni. A falak mögött három erőd van, ezeket a kapu és a vízpart felől is ostromold egyszerre. Ha sikerült elpusztítani őket, még nincs vége a szenvedéseidnek, ugyanis Vera Cruz-tól keletre van még egy erőd a szigeten. Tehát neki kell állnod hajókat építeni, és átszállítani az egységeidet. Azt a szigetet is kerüld meg nyugat felől, és a sziklák mellett szállj partra az ÉNy-i részén. Azt tanácsolom, hogy addig várj, míg egy nagy létszámú sereg össze nem gyűlik ott, és csak azután támadj velük egyszerre. Ha kihasználod a meglepetés erejét, de nem mész vakon tűzön-vízen át, akkor egészen biztos lehetsz a győzelmedben.

4. The Fall of Mexico City

Elérkeztünk az egész játék legnehezebb pályájához. Nekem legalább egy negyed napba tellett, míg végigvittem (de azért írom ezt a cikket, hogy neked ne kelljen ennyit vesződni vele).
Arra készülj fel, hogy annyian lesznek az ellenségeid, hogy egyes helyeken be fog szaggatni a

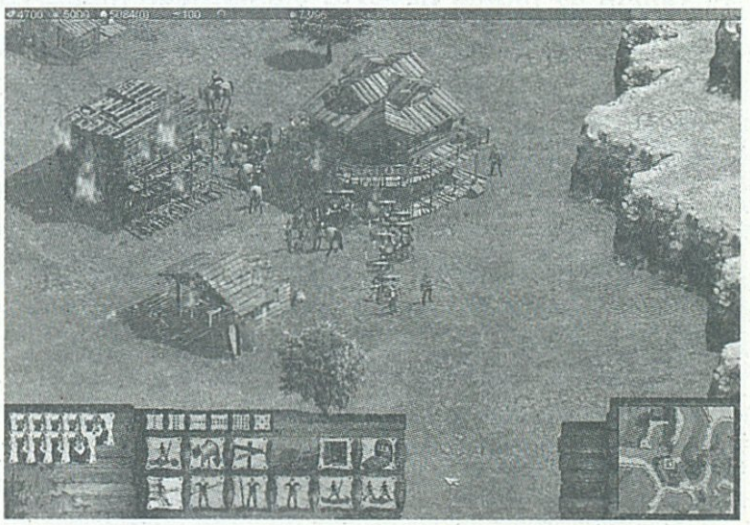


Raktár, **S**an Augistin, San **A**ntonio, **C**hurubusco, **M**exico City, **V**alencia Gen, **T**örvényen kívüli, **CH**apultepec

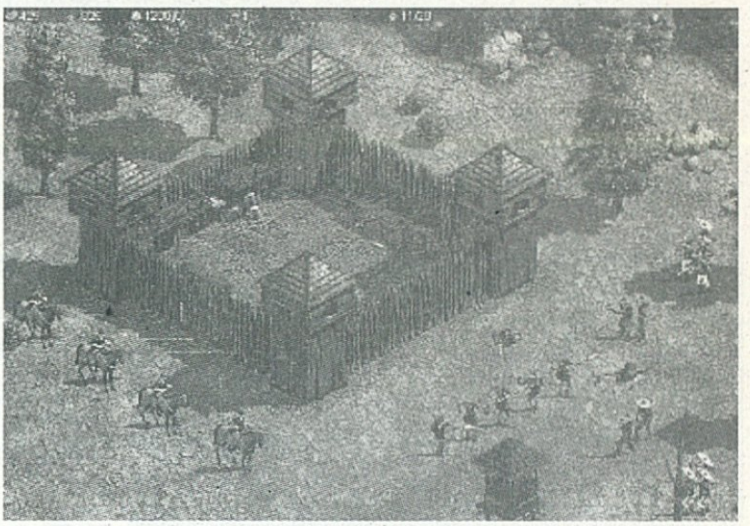
játék. Ezzel azt hiszem érzékeltettem egy kicsit a nehézségi szintet...
Teljesen az alapokról indulsz neki a küldetésnek azzal az utasítással, hogy pusztítsd el a tőled nyugatra lévő San Agustin városát. Mielőtt megfontolatlan lépéseket tennél mérlegelj, és még egyszer olyan erős sereggel vágj csak neki a harcnak, mint amilyennel először akartál. San Agustin eleste után a városod vedd körül fallal, és szervezd meg az állandó védelmét, mert egészen biztosan számíthatsz valamilyen támadásra. A tőled északra lévő San Antonio-t érdemes elkerülni, mert erős falak, tornyok védik, és csak fölösleges vérontás lenne az ostrom eredménye. A kerülőutad a sziklán át vezessen, mert találhatsz egy bányát, s egy fegyverraktárt is a keleti felén. Ha ezeket az egységeket bevontad a gazdaságod vérkeringésébe, akkor ereszkedj le a hegyről az északi lejtőn, s rohand le Churubusco lakóit és épületeit (amik a folyó túloldalán is folytatódnak). Ezek után érdemes lesz egy kicsit megállnod és megerősítened a seregedet, mert Mexico City ostroma következik. Ha a gazdaságod meggyengült az erőteljes hadakozásban, akkor üdítően hathat az a fegyverraktár, ami a folyóparton van egészen lent délen egy mexikói tanyagazdaság mellett.
Miután a friss haderő megérkezett a gázlóhoz, vonultasd őket ÉNy-ra, jobbról megkerülve a város falait. Amikor felértél egészen északra, akkor a fal mellett támadj a városra, és ne kímélj egy lelket se. Próbáld először a gazdasági épületeket, és a napszámosokat likvidálni, mert akkor nem tudnak utánpótlást termelni. Mexico City elpusztítása után ismét térj vissza a folyóhoz, és annak a mentén haladj nyugat felé. Így Chapultepec városhoz jutsz, amit ha délnyugatról közelítesz meg, akkor jelentősen kevesebb áldozat árán tudod lerohanni, mintha ugyanezt szemből tennéd. Sajnos itt az erőd egy szikla tetején van, amit mindenképpen el kell pusztítanod. Viszont ez lesz az utolsó lerombolandó egység ezen a pályán, mert a folyó nyugati oldalán elhelyezkedő településekkel nem kell foglalkoznod, úgy ahogy a Chapultepec–től keletre lévővel sem.

5. Crook – Arizona campaign

1871-ben George Crook rendeletbe adta az indiánok rezervátumokba telepítését. A parancs azt is tartalmazta, hogy amelyik törzs nem hajlandó engedelmeskedni vagy ellenszegül, azt meg kell „büntetni". Ilyen megtorlások levezetését bíznák rád.
Három törzs, a Fehér Hegyi Apacsok, a Haulapaik és az Yavapaik feldúlása a feladatod. Úgy kell végezned a törzsfőnökeikkel és azok sátraival, hogy a szövetségesed bázisa nem pusztulhat el.
Kezd ezt a pályát is a gazdaságod kiépítésével, s a városod körbekerítésével. (Ebben segítségedre lehet az a raktár, ami a folyóparton, tőled keletre található.) Most először nyílik alkalmad bankokat építeni, amihez természetesen ugyanúgy lovas kocsik kellenek, mint a raktárakhoz. Legalább kettőt építs belőlük, és hagyd őket kamatozni. A katonai épületeket célszerű a nyugati oldalra



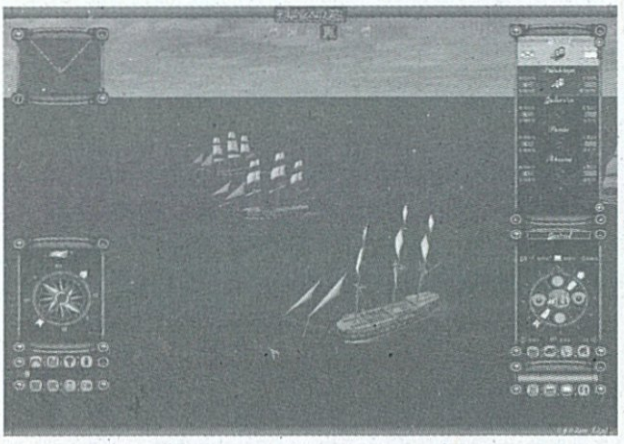
építeni, mert onnan fognak először, és legtöbbet támadni. Ezen a pályán tudsz először vallásos épületeket is felhúzni, azzal a céllal, hogy az apácák meggyógyítsák az egységeidet. Gondolván a szövetségeseidre, közvetlenül melléjük építsd fel az erődödet, s a másik utat a városukba pedig falazd el nyugat felől. A seregedet elsőként az apacsok (DNy) ellen vonultasd fel úgy, hogy a prémvadászok haladjanak elől, hatástalanítva a csapdákat. A főnöki sátruk egy sziklakanyarulatban lesz, de a szikláról is érkezni fognak egységek, mert a kiképző sátrakat oda állították fel. Ha ezt a törzset harcképtelenné tetted, akkor menj északra, elhaladván a szövetségeseid mellett. Arra figyelj, hogy a Fehér Hegyi Apacsoktól északra törvényen kívüliek tanyáznak, és addig eszük ágában sincs megtámadni az egységeidet, míg te nem kezdeményezel. A Yavapaik már jobban felkészültek mint az előző törzs, de ha az előbb már bevált módszert alkalmazod, akkor itt sem lehet baj. A főnöki wigwam egészen mélyen keleten helyezkedik el, első utad oda vezessen. Ha elpusztítottad a törzsfőnököt a sátrával együtt, akkor indulj el dél felé, át a folyón a Haulapaik ellen. Ez a törzs a legerősebb, és a legtöbb csapdát is állítja. Nagy körültekintéssel vezesd el a katonáidat DK-re, ahol megtalálod a céltárgyat a célszeméllyel. Ha sikerült ezekkel is leszámolnod, akkor hátra is dőlhetsz lazítani egy keveset.



6. Border conflict

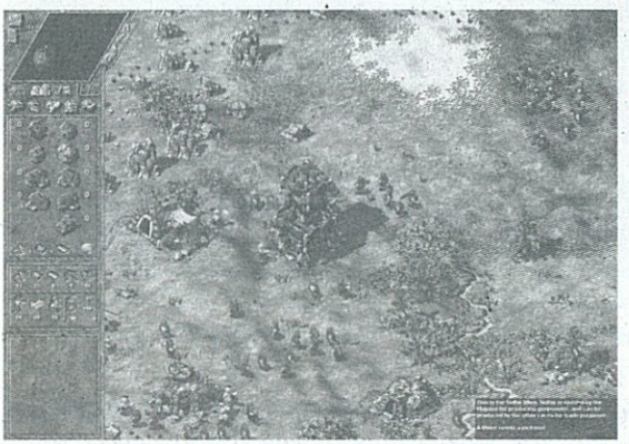
A legutolsó parancsodat kapod a feletteseidtől: „... elpusztítani minden ellenséget a katonai, és a központi épületeikkel együtt!"
Jelen esetben két mexikói, két indián és egy törvényen kívüli település „vár" arra, hogy feldúld. Azért, hogy egyszerre ne kelljen többfelé összpontosítanod, kezd a hadjáratod a déli indián törzs ellen. Az előzőekben alkalmazott harcmodor rajtuk is ugyanúgy kifog, mint az eddigieken. Ha elpusztítottad őket, nem lesz más nép a folyó azon oldalán, amelyiken te vagy, és nyugodtabban intézheted a dolgaidat. A gazdaságod megerősítéseként vedd célba azt a raktárt, ami keleten van a folyó mellett. Közvetlenül a másik oldalon is van egy ilyen épület, de azt csak akkor biztonságos felkeresni, ha már a csapataid is odaértek, ugyanis ettől az aranyraktártól északra találod a második rézbőrű törzset. Őket is le kell rohannod, hasonló módszerrel mint az eddigieket. Kivételesen nem azt tanácsolom, hogy folytasd az utadat nyugatra az inkák feldúlása után, hanem azt, hogy egy új útvonalon folytasd a hadjárataidat. A kiindulási helytől vágj neki az ismeretlennek arra, amerre a nap nyugovóra tér. Ha a folyót is elhagytad, fordulj DNy-i irányba, így megtalálod a mexikóiak városát. Elpusztítása után néhány őrszemet küldj le délre, mert ott fogod megtalálni az újabb fegyverraktárt. Az utolsó latin-amerikai település a két folyóág találkozásától északra található. A legjobb, ha a nyugati gázlón mész át, és arról ostromlod meg. Ha esetleg az indiánok leölése után hagytál csapatokat azon a vidéken, akkor együttes erővel támadj a mexikóiak ellen. Az elestük után mindössze egyetlen törvényen kívüli település maradt csak hátra. Velük nem lesz nehéz dolgod, ha a szeszlepárlójukat is elpusztítod, mert így nem tudnak új desperado-kat előállítani.
Dicsőséges győzelmeid után eléred végső jutalmadat: a legutolsó videót.

Laclow



Age of Sail 2 (Talonsoft) (95%)

Az Age of Sail 2 - az előzetes képsorok, trailerek alapján - egy gyönyörű, valósidejű és valóban 3D-s stratégia/akció játék. Az 1775-től 1820-ig terjedő időszakban kell hajóinkkal hadba szállnunk. A csaták színtere az egész világ: Koppenhágától kezdve Afrikán át Amerikáig, bárhol küzdhetünk. A küldetéseket (melyek száma 100 fölött van) egyesével is elkezdhetjük, vagy a britek/amerikaiak oldalán egy komplett hadjárat részesei is lehetünk. A kidolgozottságra nem lehet panaszunk, hiszen mind a hajók, mind a terep megjelenítése igazán remekre sikerült. Külön öröm, hogy a készítők a történelmi hűséget is igyekeztek szem előtt tartani, így a témát kedvelő számítógép-tulajdonosok sok-sok érdekességre bukkanhatnak a programban. (A küldetések megtörtént csatákon alapulnak, 1200 egykor létező hajót tekinthetünk meg, stb.) Multiplayer üzemmódban akár 16-an is játszhatunk.
Minimális konfiguráció: Win9x, PI-200, 32MB RAM, 200 MB szabad hely.



The Settlers 4 (Blue Byte) (85%)

Megérkezett a Telepesek 4. része, mely - amint azt a folytatásos játékoknál megszokhattuk - még jobb, még szebb lett, mint elődei. Blue Byte-ék ezúttal arra törekedtek, hogy ne csak egy frissítést, hanem egy önmagában is kerek egészet alkossanak. Ezért egy Morbus nevű rémséget keltettek életre, akit lázadása miatt a főisten a Földre száműzött. Mivel Morbus gyűlöli a zöld színt, ezért népével (a Sötét Törzzsel) a Föld összes zöldjét megpróbálja elpusztítani. Ebben vagyunk hivatottak megakadályozni őt, s ezt tehetjük a rómaiakat, a majákat vagy a vikingeket irányítva. Ha nem akarunk vele foglalkozni, akkor is marad népenként egy-egy kampány. Ha ezekkel végeztünk, akkor a kiforrott többjátékos üzemmódban 7, hálózatba kapcsolt társsal vetélkedhetünk (hangos chat támogatással!), vagy részt vehetünk az Interneten induló ligákban, versenyekben.
Minimális konfiguráció: Win9x, PII-300, 32 MB RAM, 300 MB hely, 3D videókártya, DirectX 8, DXMedia.

Fate of the Dragon (Eidos) (90%)

Egy újabb valósidejű stratégiai játék, mely ezúttal a harmadik évszázad Kínájába röpít minket. A Han dinasztia letűnése után, az ókor talán legnagyobb birodalma három részre szakadva várja megmentőjét, aki a Vej, Vu vagy Su "királyságok" haduraiból kerül majd ki. A történelmi hűség megtartása, az átlagember számára ismeretlen világ igen érdekessé teszik ennek a rivalizálásnak a virtuális változatát. (A valóságban Vej császárának, Cao-Caónak sikerült győznie negyvenöt évnyi (220-265) háborúzás után.)

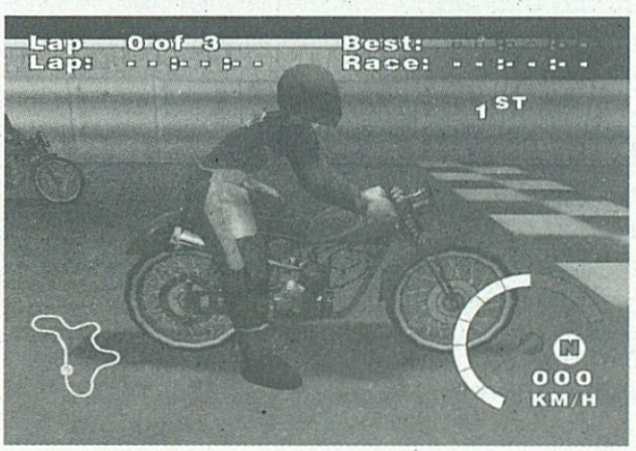
Minimális konfiguráció: Win9x/ME, P166, 32 MB RAM, 170 MB szabad hely, Directx 7.

Kawasaki Fantasy Motocross, (Nitro Games) (70%)

Egy remek off-road motoros játék ígéretével kecsegtet minket a Nitro Games, mely (mint azt a címében is olvashatjuk) nem ragaszkodik szigorúan a valósághoz. Egy általunk választott Kawasakira pattanhatunk fel, és vághatunk neki a különféle extrém pályáknak (toxikus sivatag, trópusi sziget dzsungellel, építkezésekkel tarkított nagyváros, stb). Nekirugaszkodhatunk "normális" versenyeknek, vagy próbálkozhatunk "szabadfogásban" (freestyle mode). Ez utóbbi módban majd 20 különféle látványelemet próbálhatunk motorunkkal kivitelezni (pl. turbóval a levegőbe repülünk). Ha meguntuk a gép elleni küzdelmeket, hálózaton keresztül akár nyolcan is versenyezhetünk. A sok lehetőség mellett a játék kellően valósághű, mind a fizika, mind a választható modellek terén (125, 250, 500 köbcentis, testre szabható Kawasakik).
Minimális konfiguráció: PII-350, 64MB Ram, 8 Mb-os, 3D videókártya, DirectX 8.

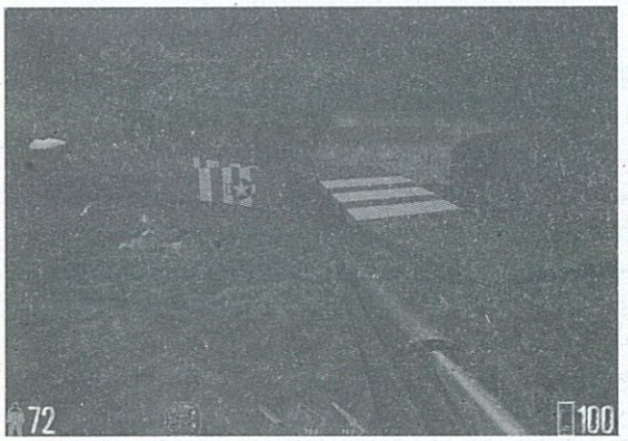
NASCAR Racing 4 (Sierra!) (82%)

Az autós szimulátorok között pokoli verseny bontakozott ki az elmúlt években. Mindegyik igyekezett a "minden tekintetben a legjobb" címet elnyerni. Általában azonban még az élen haladóknak is csak egy-egy titulus jutott (pl. legszebb, legvalósághűbb, stb.). A NASCAR-nak már az első része is kellően jó grafikát tudott fölmutatni, de a kezelhetőség terén akadtak gondok. Immáron a 4. résznél járunk, s a készítők (a Papyrus-ék) sokkal reálisabb fizikát ígérnek. (Pl. megcsúszhatunk, kiröpülhetünk a pályáról.) A pilótafülkében ülve pedig többfelé kikukkanthatunk, s hogy maga a vezetés minél jobban hasonlítson egy igazi versenyhez, sofőrünk hevesen rángatja a kormányt a kiélezett szituációkban. Sajnos azonban ez a sok újítás, szépítés sem tud engem (és a legtöbb európait) órákon át lekötni, mert az óceán innenső partján valahogy nem érezni az oválpályák varázsát.
Minimális konfiguráció: P200, 64 MB RAM, 700 MB szabad hely, 3D-s videókártya.



Ducati World (Acclaim) (90%)

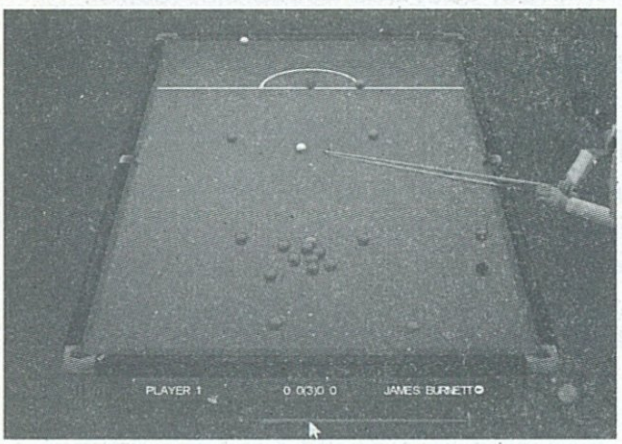
Régebben talán nagyobb divat volt az olyan játékok készítése, melyek az autókból (motorokból) kizárólag egy-egy márkára koncentráltak. A NFS 5 sikere nyilván többeket arra buzdított, hogy a régi hagyományt fölelevenítse. Ezúttal az Acclaim lépett elő, a Ducati Világgal. Ebben 8 pályán versenyezhetünk, több mint 40 régi/új Ducati nyergébe pattanva. Ha nagyon jól megyünk, akkor jogot szerzünk a bónusz pályákon történő száguldásra. A szép grafikán kívül a két játékos üzemmód is vonzónak tűnik.
Minimális konfiguráció: Win 9x/ME, P266, 32 MB RAM, 140 MB szabad hely, 16 Megás 3D-s, AGP-s videókártya.



WWII Normandy (Valusoft) (70%)

Úgy tűnik, az 1944-es normandiai partraszállás nem csak a filmesek, de a játékkészítők számára is örök téma marad. Ezúttal 10 küldetés teljesítésével szabadíthatjuk fel Nyugat-Európát. Nem kell tehát gigantikus hadjáratokban gondolkodni; egy-egy partszakasz megszerzése, utak, hidak biztosítása jelenti majd a kihívást. A programozók különösen okos mesterséges intelligenciát ígérnek (pl. fedezék mögé rejtőző fritzeket), valamint Lithtech engine használatával készült, remek 3D grafikát.

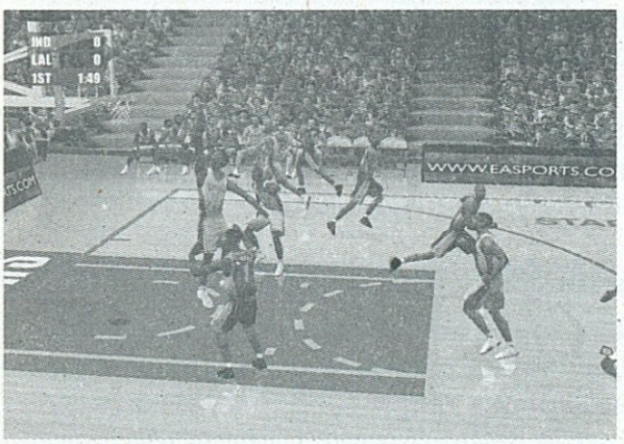
Minimális konfiguráció: Win9x, PII-300, 32 MB RAM, 320 MB szabad hely, 3D-s videókártya, DirectX 8, DXMedia.



World Championship Snooker (Codemasters) (80%)

A biliárd itthon kevésbé ismert válfaja, a snooker. Megtanulására, megszeretésére kiváló lehetőséget nyújt a WCS, mely a sportág legjavát kínálja. Saját világbajnokságot rendezhetünk, melyet a híres sheffieldi Crucible Theater lát vendégül, s melynek kommentátora a legendás Dennis Taylor. Az ellenfelek között a legjobbak várnak ránk, akiket a fejlett MI saját stílussal ruház föl, így ha belejöttünk a játékba, akkor is marad számunkra kihívás.

Minimális konfiguráció: Win9x, PII-300, 32 MB RAM, 300 MB szabad hely, 3D-s videókártya, DirectX 8, DXMedia.



NBA Live 2001 (Electronic Arts) (95%)

A sportjátékok piacán egyeduralkodó Electronic Arts idén is kosaras programjával zárja le híres "triumvirátusát" (NHL, FIFA, NBA). Az igazi végeredményt – a játszhatóság és a külsőségek együttesét - valószínűleg mindenki már csak otthon tudhatja meg, addig is ízelítőül álljon itt néhány kellemes újítás: javított kommentátor, önálló életet élő, végletekig kidolgozott közönség (pl. a nézők házilag gyártott feliratokat lóbálnak), reálisabb menedzselési lehetőségek (játékosok cseréje, draftok). Az EA játékaiban már szériatartozéknak számít a csapattagok teljes átműtésének lehetősége (szerelés, kinézet, arccsere családtagjaink fotóival), s az sem minősül újdonságnak, hogy valódi kosaras "felhasználásával" vitték be a legjobb mozdulatokat. (Köszönet érte Kevin Garnettnek, a Minnesota Timberwolves erőcsatárának.)

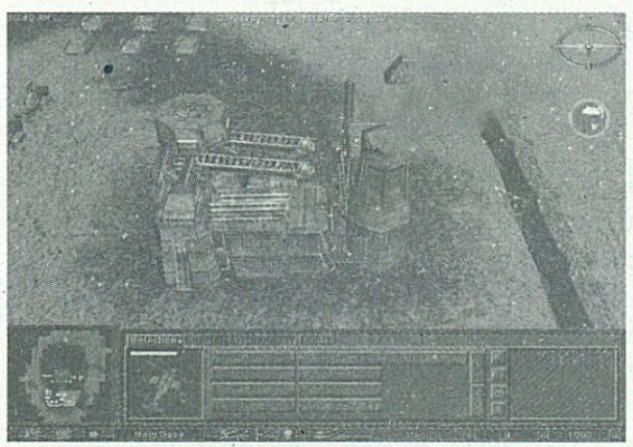
Minimális konfiguráció: Win 9x/ME, P2-350, 64 MB RAM, 350 MB szabad hely, 4 Megás Direct 3D-s videókártya.

M.A.D. Thermonuclear Warfare (RealGames) (75%)

A címből nem túl bonyolult dolog kikövetkeztetni, hogy miféle játékkal állunk szemben: igen, újabb valósidejű stratégia, újabb klón. Ez azt nem jelenti, hogy rossz a GTW, csupán a szokásos előítéletek kúsznak elő rejtekükből. A történet a 21. században, egészen pontosan 2040-ben játszódik, amikor is az indulatok annyira elszabadultak, hogy a hatalomért folytatott harcot már csak a legdurvább eszközök, a nukleáris fegyverek bevetésével lehet eldönteni. Egy ilyen háborúból azonban igazi győztesként senki nem kerülhet ki. Minimális konfiguráció: Win9x/ME, P2-233, 32 MB RAM, 3D-s videokartya, 50 MB HD

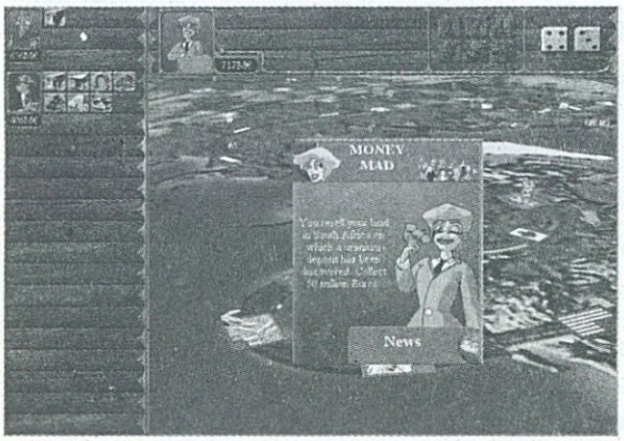
Cossacks: European Wars (CDV) (90%)

Újabb valósidejű "egységtologató" játék. A műfaj virágzik, és néha kitermel egy-egy értékesebb művet is. A Cossacks... talán ezek közé tartozik. Az előzetes információk egy hatalmas adatbázist tartalmazó, a történelemhez (természetesen) hű hátteret ígérnek. A XVI-XVIII. évszád 16 nemzetével kelhetünk birokra ellenfeleinkkel, a csatákban majd' 8000 egység csapdoshatja egymást, akár 1600x1024-es felbontásban. (Azért ez már a nagyobbacska (17+) monitorokon is kinéz valahogy...) Az óriási méretű terep (36x36 db 1280x1024-es képernyő) fizikáját is próbálták a valósághoz igazítani. A történelemből gyengébbek számára egy aránylag részletes enciklopédia segíti a korszakkal való ismerkedést. A többjátékos üzemmód megtalálható (max. 8 emberke küzdhet egyszerre), és a program térképgenerátorával elérhető, hogy ismeretlen pályákon is megmérkőzhessünk
barátainkkal. Minimális konfiguráció: Win9x/NT, P200, 64 MB memória, 250 MB szabad hely.



The Moon Project (Topware Interactive) (80%)

A Topware egy valósidejű stratégiai játékkal jelent meg. Az MP eseményei az EARTH 2150 - Escape from the Blue Planet által megteremtett univerzumban történnek. Míg a Lunar Corporation, az Eurasian Dynasty és a United Civilized States öldöklő küzdelmet folytat a Földön, a Hold egy titkos kutatásnak ad otthont (Project Sunlight). A titkoknak azonban az a sorsuk, hogy kitudódnak, így az UCS is rádöbben, hogy Lunarék valami rosszban sántikálnak, és miriád katonát küldenek egy kis "infógyűjtés" végett. A teljes háttértörténet állítólag szépen kidolgozott, megfelelő mélységű, s az ígéretek szerint az egységek is újak, jobbak lettek, illeszkednek a hangulathoz. Starcraft-hívőknek/az űr rajongóinak az MP erősen ajánlott.
Minimális konfiguráció: Win9x, P2 300, 64 MB memória, 350 MB szabad hely, 3D.

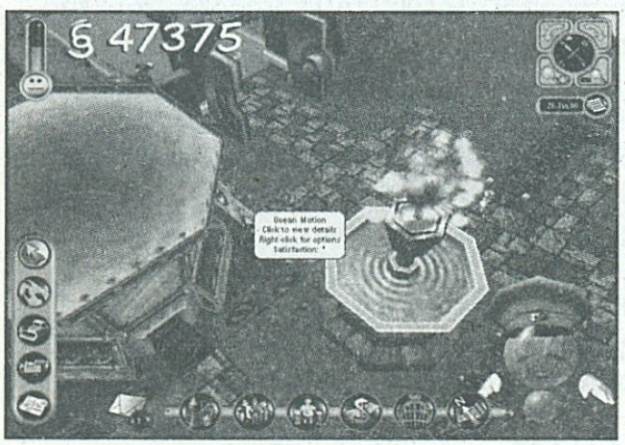


Money Mad (Cryo/Ravensburger) (80%)

Money Mad - "A pénz megszállottja". Manapság, amikor minden a pénz körül forog, tökéletesen illik a "képbe" egy ilyen "legyen ön is multi milliárdos" típusú társasjáték. Szerencsére a Money Mad a komoly, és amúgy meglehetősen száraz gazdasági témát humorosan közelíti meg: karikatúra-szerű rajzokat, kedvesen idióta szereplőket jelenít meg. (A milliárdokra aspirálók között pl. brit lordot, nyugdíjas nagyit és ufonautát egyaránt találunk.) A szabályrendszer a "Monopoly"-t idézi. A normál játékon kívül speciális küldetések is várják a pályázókat, ezekben mindenféle, jelentős kihívást képviselő veszedelmeket kell elhárítanunk (pl. olajválság, leszámolás a maffiával). Sokat dob az élvezhetőségen a többjátékos üzemmód; egy számítógép mellett akár hatan is összezsúfolódhatunk. (Aztán persze áskálódhatunk a többiek ellen, vagy éppen szövetséget köthetünk valakivel).
Minimális konfiguráció: Win9x, P200, 32 MB RAM, 150 MB szabad hely.

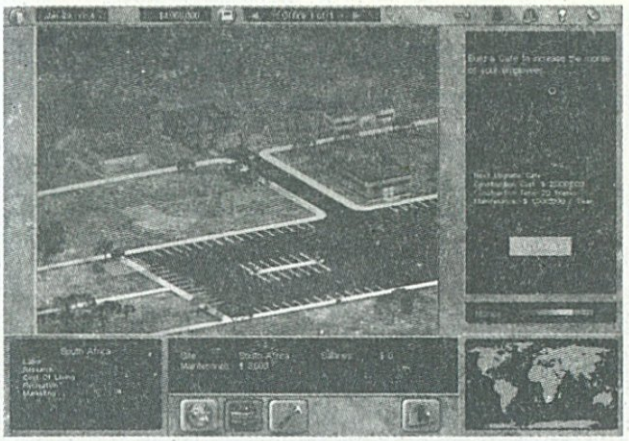
Pizza Connection 2 (Virgin Interactive) (90%)

Azért ez érdekes... Valahol, valakik írnak egy programot, ami befut, és rögtön ugrik mindenki az ötletre. Ezzel a pizzás dologgal is így történt, s a képlet a PC2-ben is ugyanaz: építsd ki a irodalmadat, alkalmazkodj vevőidhez, számolj le versenytársaiddal (persze csak szigorúan üzleti eszközökkel). Ennek ellenére - az előzetes alapján - nagyon jó véleménnyel vagyok erről a játékról: többféle stílus keveréke, nem csak a manager programokból már unalomig ismert sablonok fölemlegetéséből áll össze.. A világ városaiban (melyeket izometrikus nézetből látunk) tíz, hosszú távú kampányban tehetjük magunkat próbára, a változatosságot dinamikus küldetésgeneráló és egyenként kidolgozott városlakók biztosítják. (Utóbbiakat nyilván egy apró alprogram alkotta, de ez a vállalatunk szempontjából mellékes...)
Minimális konfiguráció: PII-300, 64 MB RAM, 600 MB szabad hely, OpenGL-es 3D-s videókártya.



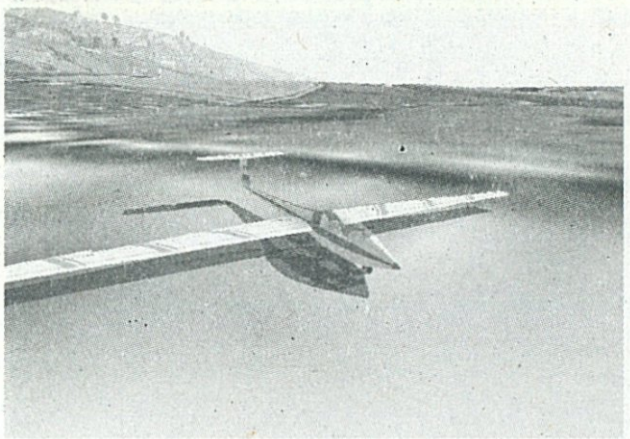
Sim Coaster (Maxis) (75%)

Egy újabb Sim. Ezúttal Coaster. A Maxis - látva a Microprose Rollercoaster Tycoon-jainak sikerét - gondolt egyet, és lenyúlta az egész "készítsünk hullámvasutakat"-ötletet úgy, ahogy van. A megjelenő játék természetesen más lesz, a grafikája a jobbnál is jobb, a lehetőségek listája még hosszabb, de a tény tény marad: az anyagi haszon még mindig elsősorban a játékgyártóknál lesz. Mindenesetre azok akik szerették a MPS játékát, ebben sem fognak csalódni. A Maxis pedig tuti befutó a Sim Coaster-rel.
Minimum konfiguráció: Win9x, PII-300, 32 MB RAM, 250 MB szabad hely, 3D-s videókártya, DirectX 8, DXMedia.



The Corporate Machine (Stardock Systems) (75%)

A Business Tycoon és Enterpreneur játékok folytatásaként beharangozott TCM egy ízig-vérig üzleti játék. Célunk nem más, mint a világ meghódítása. Kezdő lépésként az autóiparban, a repülőgépgyártásban vagy a számítógépiparban kell pozíciónkat biztosítanunk, hogy innen aztán továbblépve az egész Föld politikai, gazdasági és kulturális életét befolyásolhassuk. A kezdés időpontja mindig a választott iparágunk "hajnala", amikor még a versenytársak száma és tőkéje nem számottevő.
Minimális konfiguráció: Win 9x/ME/2000, P-166, 32 MB RAM, 98 MB szabad hely, DirectX 7.



Micro Flight 2000 (90%)

Aki a Flight Simulator sorozat rajongójának vallja magát, az a MF2000-et is nagy lelkesedéssel fogadhatja: a "repülj szabadon, különösebb cél nélkül" műfaj feltehetőleg egy újabb gyöngyszemmel gazdagodott. A Micro Flight főképp az alacsonyan, talaj közelben történő manőverezést igyekszik feledhetetlenné tenni, reális (légi fotók és térképek alapján készített) terepábrázolással. Emellett a légáramlatok lemodellezése (nem csupán valami véletlenszerű szél fújdogál), ezeknek a földek feletti megjelenítése(!) igazi, "vasárnapi pilótáknak" való ínyencség. Ha pedig bátrabbak vagyunk, nehezíteni akarjuk a dolgunkat, akár éjszaka, esőben és ködben is fölszállhatunk, vagy végezhetünk egy kis siklórepülést . (Nemcsak motoros repülővel, hanem földi járművel is húzathatjuk magunkat.) Vagy versenyezhetünk másokkal, a többjátékos üzemmód segítségével.
Minimális konfiguráció: Win9x/Me/2000, 486+, 32 MB memória, 10 MB szabad hely

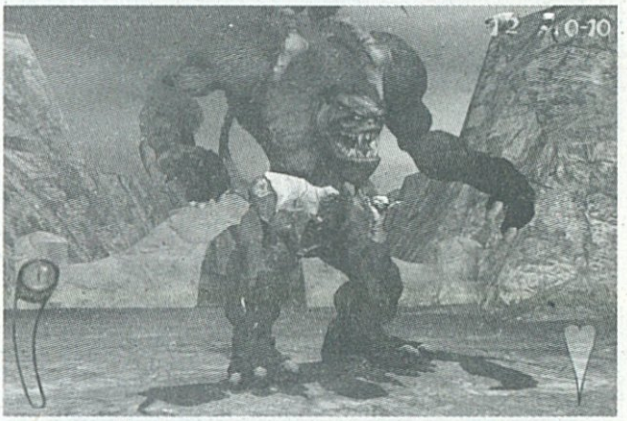
Europa Universalis (Paradox Entertainment) (80%)

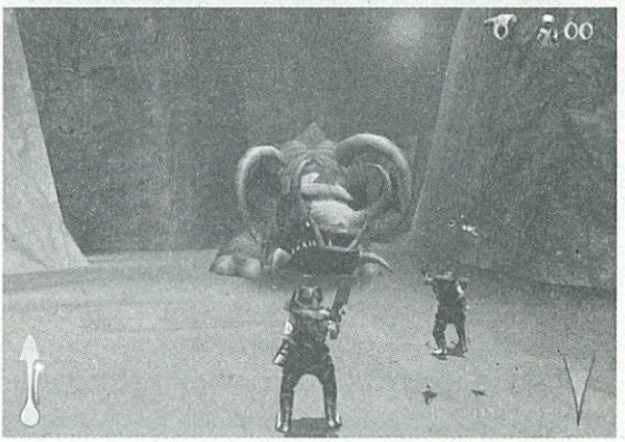
Ismét egy valósidejű stratégiai játék. (Bár igazából az, hogy "valósidejű stratégia", egy nem létező fogalom.) Az EU a szokásos dolgokkal hozakodik elő: éld át a múlt nagy háborúit, torzsalkodásait (1492-1792-ig), fedezd fel az ismeretlen területeket, versenyezz másokkal a többjátékos üzemmódban, stb. Pozitívumként a viszonylag nagy szerephez jutó diplomáciát említeném, és az se bánt, hogy végre nem csak a "nagyokkal" lehetünk, hanem jelen vannak a kisebb nemzetek is, akikkel persze nehezebb a boldogulás. Minimális konfiguráció: Win9x/NT, P200, 64 MB memória, 100 MB szabad hely.

GIANTS CITIZEN KABUTO

Gondolom, sokan ismeritek a Planet Monn MDK című nagysikerű játékát, mely akkoriban forradalmasította az akciójáték fogalmát. Ugyanez a csapat arra gondolt, hogy ha valami egyszer sikerült, akkor miért ne próbálja meg újra, és piacra dobta a Giants című akció-RTS játékot.

A történet egy szigeten játszódik, mely valaha a Föld része volt, de amikor az megsemmisült, csak ez a kis darab maradt, melyet csak egyszerűen Szigetnek neveznek. E hely őrzője a nagy melák Kabuto, akit a tengerben lakó Sea Reaperek teremtettek meg. Egy idő után a Sea Reaperek úgy gondolták, hogy ideje terjeszkedni a szárazföldön is, csakhogy közben Kabuto bekattant, és elkezdte irtani őket. Persze ezt ők sem tűrhették, és megindult a nagy háború…





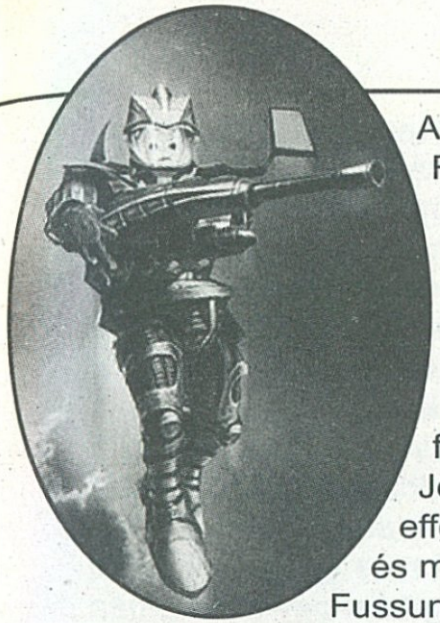
Három fajjal vívhatjuk ki győzelmünket: a Meccariotokkal, a Sea Reaperekkel, és persze Kabutoval.

A Meccariotok az emberek lennének, tagjai: Tel, Baz, Reg, Gordon és Benett, az öt idióta brit, akik a Majorca bolygóra akartak utazni, henyélni egyet, de egy kisebb malőr folytán a sérült hajójukat a szigetre navigálták, hogy megjavíthassák. Fő erősségük a hatalmas tűzerő és a csapatmunka. Sajnos az elején még teljesen szétszórva találhatók meg a szigeten, és ennek következtében a többiek megtalálása lesz a fő cél.

A Sea reaperek oldalán Delphit irányíthatjuk, a bájos sellő-varázslónő keveréket. Mivel varázslónő, rögtön kiderülhet, hogy nem igazán szeret fizikai harcba keveredni rosszakaróival, inkább a különböző varázslatokkal való támadásokat preferálja. Bár ha elkerülhetetlen az „igazi" harc, nem sajnálja használni méretes szablyáját vagy íját.

Kabuto az izomagyat testesíti meg, aki az ütés-taposás harcmodoron kívül mást nem igazán ismer. Bár van egy extrája - az adrenalin. Ezt beadagolva neki, jóval nagyobbakat tud ütni. Érdekes tulajdonsága a dögnek, hogy bizonyos számú smartie elfogyasztása után nőni tud, és különleges extraként még offspringet is tud elleni, ami egy nála nem kevésbé gonosz teremtmény, Kabuto kicsinyített (és még nála is rondább) változata. Van itt még egy negyedik - nem játszható – faj, a már Kabutonál említett smartiek. Ezek a csöpp teremtmények látják el hőseinket (kivéve persze Kabutot) mindenféle jóval: fegyverekkel, vagy éppen varázslatokkal, és ha bázist akarunk létrehozni (Delphi, Meccariot –Kabuto ebből is kimarad), akkor is őrájuk van szükségünk.

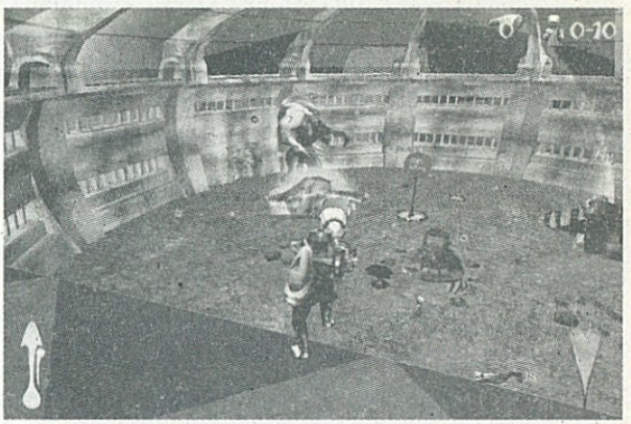
Így kell végigvinnünk a több mint 30 küldetést, minden fajnak a hozzá illő harcmodorával, mely természetesen teljesen eltér.

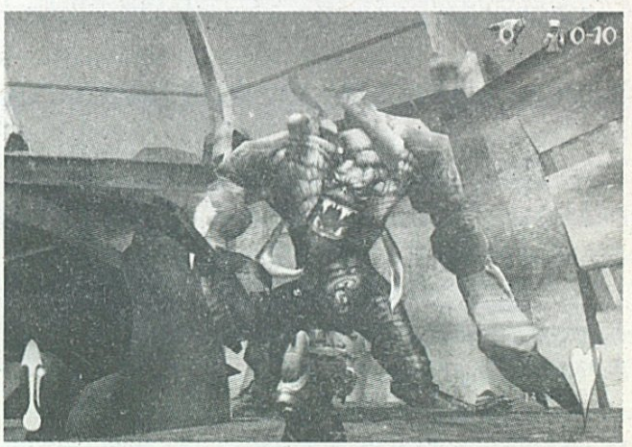


A játékot három fajjal játszhatjuk, a Meccariotokkal (emberek), a Sea Reaperekkel (Delphi), és Kabutoval a böhöm nagy szörnnyel, a Sziget védőjével. Sajnos csak meghatározott sorrendben vihetjük végig a három faj történetét, így én is ebben a sorrendben írok róluk.

Mecc Story1: The search for Tel

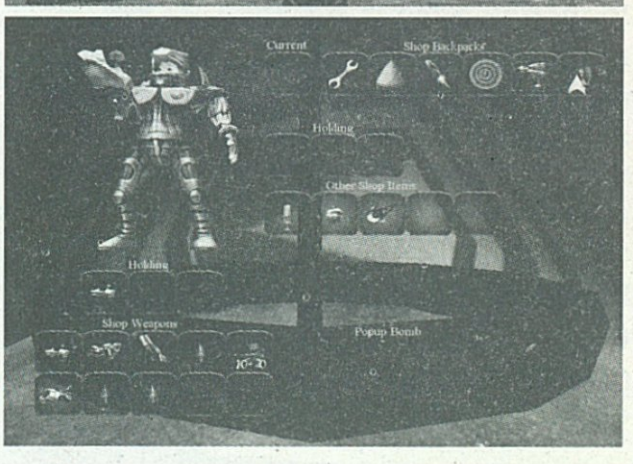
A boy called Timmy: Ha nem akarunk megküzdeni a völgyben mászkáló ripperekkel, akkor jobb oldalt csússzunk le a tengerpartra, fussunk előre, a mólónál forduljunk balra, majd menjünk fel a hegyre. Jobb oldalt egy települést láthatunk (már ha kikapcsoltuk a sunflare effektet, ami egyébként elvakítana), fussunk egyenesen keresztül rajta és meg se álljunk a hídig, ne törődjünk a ránk támadó ripperekkel. Fussunk át a hídon (amin a ripperek nem tudnak átmenni) és lőjük le őket. A hullájuk helyén marad egy piros vagy egy kék gumó, ezeket ha felvesszük, energiát kapunk. Ezután menjünk át a másik hídon is, öljük meg a Timmy-t védő rippereket (használjuk a zoomot), és mentsük meg.



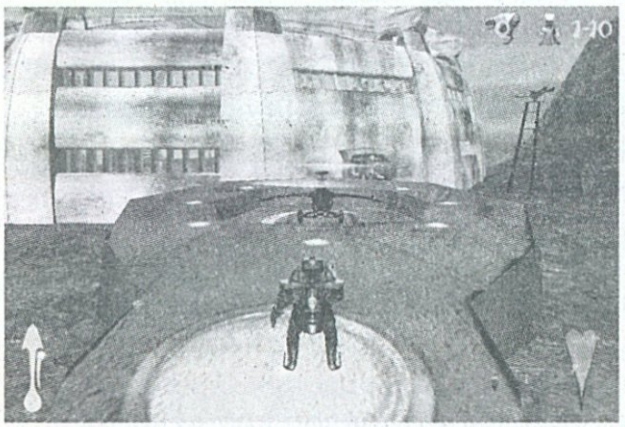


The Wax Smarties: Jetpackeljünk el a smarie-kig, vagy menjünk lent az alacsony vízben, és várjunk, míg leesik az egyik (ezt kőomlás előzi meg). Figyeljük meg a terepet, mert van néhány tuti hely, ahova beállva könnyű dolgunk lesz. Ne felejtsük el, hogy csak négyet kell megmentenünk a nyolcból, tehát nem kötelező a legnehezebbeket megcsinálni. Amint beleesik a vízbe, ugorjunk utána és mentsük meg a piranháktól, aztán dobjuk le a megadott területre. Ezt ismételjük meg még háromszor és kész is vagyunk. Bár a piranhák a végére elég rendesen megsebeznek, nem kell aggódnunk, mert ha elég gyorsan kievickélünk a vízből, komoly esélyeink vannak a küldetés megnyerésére.

Tel's dilemma: Itt az idő, hogy kiegészüljünk egy csapattárssal, Tel-lel, de előbb nem ártana megmenteni. Öljük meg a ránk támadó rippereket úgy, hogy közben egyfolytában mozogjunk. Ezután kaptassunk fel a hegyre és az RPG-nkel lőjük le a két giant rippert és az oldalt álló rippereket. Bár elvileg időre megy a játék (amit nem jelez ki), ne siessük el a dolgot, inkább mielőtt átjetpackelnénk a túloldalra, a zoom-mal kutassuk fel a földben rejtőző rengeteg rippert. Ezután menjünk át, öljük meg a maradékot és mentsük meg a szorult helyzetben lévő Tel-t.



The ripper nest: A cél az, hogy elérjük az utolsó szigeten lévő átjárót. Tel alapból követ, és utánoz minket, de a Ctrl+jobb klikkel elküldhetjük egy adott helyre, vagy a Ctrl+bal klikkel kijelölhetünk neki egy



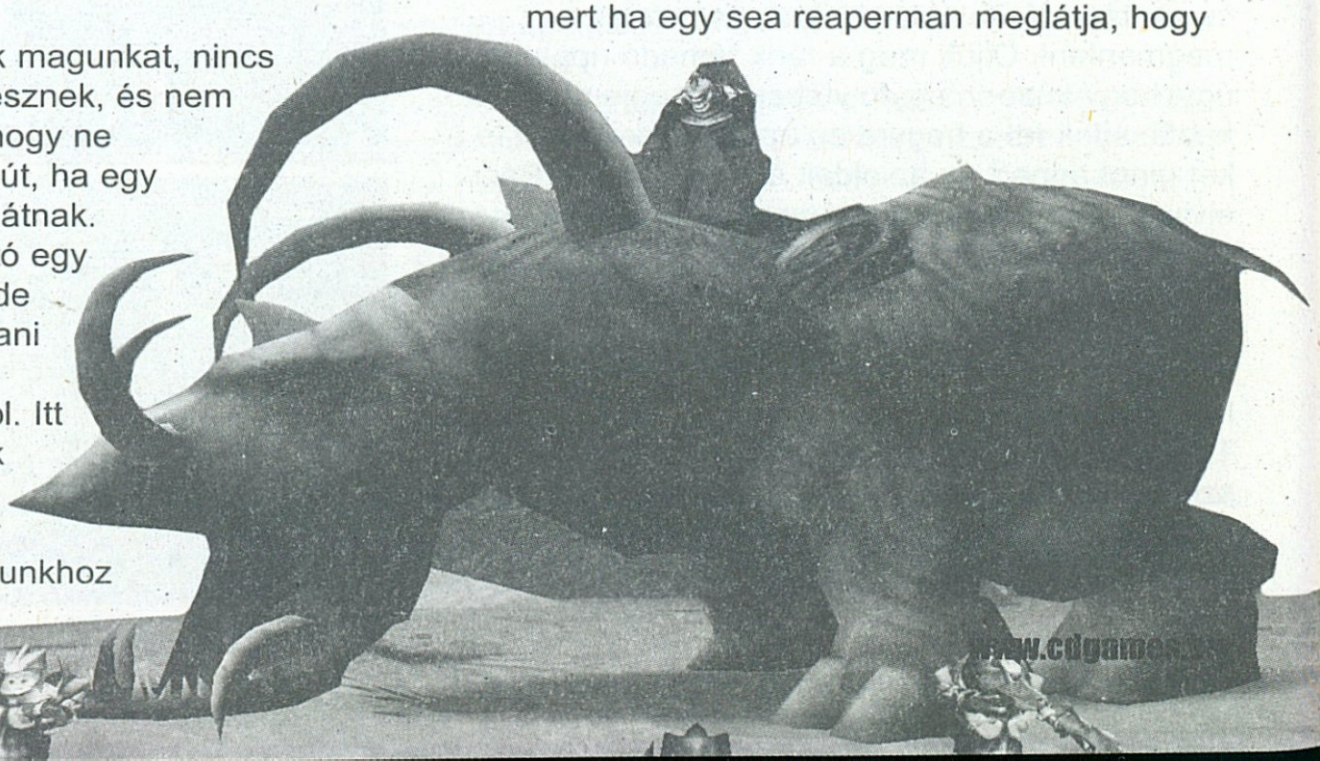
célpontot, amit megtámadhat. Ha ezután azt akarjuk, hogy visszatérjen hozzánk, nyomjuk meg a 2-es gombot. Előre szólok, hogy a további pályákon nyugodtan előre küldhetjük társunkat (később társainkat), hogy elvégezzék a piszkos munkát, mert bár igaz, hogy nem halhatatlanok, de haláluk után viszonylag rövid idő múlva újraélednek, és újra a szolgálatunkba állnak. Induljunk el a völgyben, nyírjunk ki mindenkit, jetpackkeljünk egyik szigetről a másikra, de mielőtt átmennénk az utolsóra, pásztázzuk át zoom-mal és öljük meg a magas fűben rejtőző rippert. Ezután szabad az út az átjáróig.

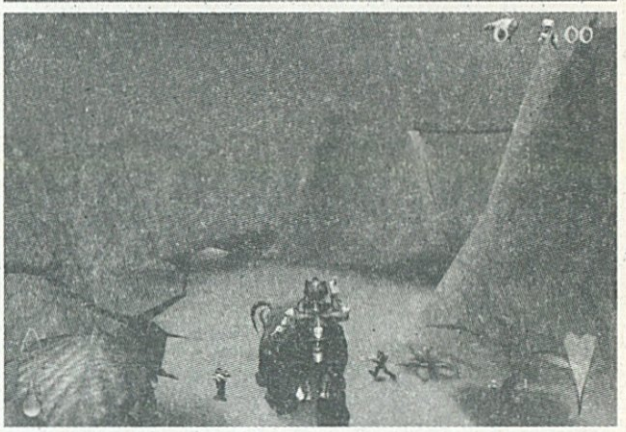
The way to sorcha island: Itt is egy átjáró megtalálása a cél. A lényeg az, hogy mindig zoom-mal pusztítsuk el egyenként a földben rejtőző rippereket. Vigyázzunk a sea reaperman-okra, mert nagyon messziről képesek lelőni iszonyatosan erős stukkerukkal. Őket úgy a legegyszerűbb likvidálni, hogy RPG-vel fejbe lőjük, ha pontosan célzunk, egy lövéstől kifekszenek. Ha szükséges, a smartie shopban (a térkép jelöli, egyébként a jobb oldali kapu után) felszedhetünk lőszert (automatikusan feltöltődnek fegyvereink) és energiát, valamint egy injekciós tűt, amit bármikor felhasználva regenerálódunk. Ez utóbbit nem muszáj felvenni, mert az utolsó helyszínen az egyik szikla mögött találhatunk egyet. Nem lehet eltévedni, úgyhogy könnyen megtalálhatjuk az átjárót, és kivégezve az őrzőket, át is mehetünk rajta.

Mecc Story 2: Hunger in the Codpiece Hils

Starving!: Nagypapának kell 20 font (vagy valami ilyesmi) húst hozni. Induljunk el a Vimpcsorda irányába, de mielőtt elkezdenék lemészárolni őket, tisztítsuk meg a területet a ripperektől. Ha ezzel készen vagyunk, lőjük a Vimpeket addig, míg ki nem száll belőlük a lélek, és szét nem robbannak. Gyűjtsük össze a megfelelő mennyiségű húst és irány vissza az öreghez.

The Wife: Nagypapának eszébe jutott, hogy elrabolták a feleségét, így meg kell mentenünk azt. Induljunk el a térképen megadott irányba, míg egy kis településhez nem érünk. Kapunk egy bokorálcát, amivel (meglepő módon) bokornak tudjuk magunkat álcázni. Vigyázzunk, mert ha egy sea reaperman meglátja, hogy éppen álcáztuk magunkat, nincs értelme az egésznek, és nem olyan hülyék, hogy ne fognának gyanút, ha egy mozgó bokrot látnak. Jobbra található egy smartie shop, de meg kell tisztítani a sea reapermanoktól. Itt feltankolhatunk aknával, gránáttal, élettel, és magunkhoz





vehetjük a machine gunt, ami egy elég minta fegyver, és gyorsan ki is fogy. Lőjük szét a barrackot, és csak ezután foglalkozzunk a ripperekkel (mert a barrack folyamatosan termeli őket). Folytassuk utunkat, majd amikor lőtávolba érünk, lőjük szét a SAM állást (addig ne is használjuk a jetpacket). A kanyar után másszunk fel a hegyre a jetpack használatával, és folytassuk ott tovább az utunkat. Innen küldjük rá Tel-t a védőkre, lőjük szét a barrackot, a SAM-et, majd segítsünk be Telnek. Mivel a sea reapermanok nem tudnak felmenni a hegyre, itt biztonságban vagyunk, és ha nagyon muszáj (az lesz), innen kényelmesen visszamehetünk a smartie shophoz cuccért. Ha mindenki halott, menjünk az épület mögé, vegyük fel az injekciós tűt és menjünk be, ahol már javában agyalják szegény nőt.

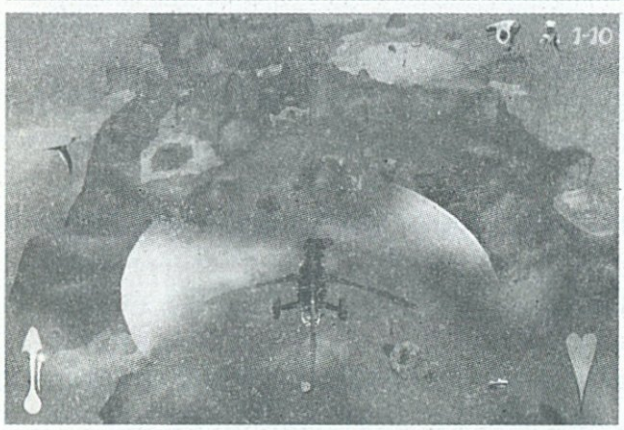
The road home: Miután megmentettük a nőt, vissza is kell juttatni az öreghez. Igen ám, csak közben megjött az ellen felmentő serege. Annyian vannak, hogy nyílt küzdelemben semmi esélyünk ellenük. Marad hát a futás: küldjük ki Tel-t, hogy elterelje a figyelmet, és ezután kezdjünk el futni arra amerről jöttünk. Vigyázzunk a sonarral, akinek bár nagy a sebzése, de szerencsére nagyon lassú. Használjuk a jetpacket, hogy gyorsabban haladjunk és meg se álljunk a smartie shop-ig. Mielőtt bemennénk, lőjük le a minket üldöző rippereket, és ha végeztünk a felcuccolással, fussunk nagypapa háza felé, de vigyázzunk a giant ripperrel, mielőtt átugrunk az öreghez.

High Village: A cél, hogy szétlőjük az összes barrackot. Tankoljunk fel a smartie shopnál, majd irány a legmesszebb lévő barrack. Másszunk fel a hegyre a nitro segítségével, majd lőjük szét a barrackot, de ne feledjük, hogy mindig a barrackot lőjük szét először, és csak azután foglalkozzunk a ripperekkel. Minden barrack után menjünk vissza a smartie shopba, ha szükséges. Különösen vigyázzunk az utolsó két barrackkal, mert azok egymás mellett vannak, így dupla ellenállásba ütközünk. Ne sajnáljuk használni a gránátjainkat és az aknáinkat sem.

Grandpa Borjoyzee: Ez egy nagyon könnyű pálya. Meg kell találni Grandpa Borjoyzee-t. Tankoljunk fel a smartie shop-ban, majd menjünk fel a hegyre, nem messze a smartie shoptól. A turbo trükkje az, hogyha rögtön a mászás elején felhasználjuk, valószínű, hogy a végére feltöltődik, és azt felhasználva elkerülhetjük a lecsúszást. Induljunk el az öreg irányába, nyírjuk ki a 3 rippert és a sea reapermant s menjünk oda a nagyfaterhez.

Mecc Story 3: Dick Whittington Prison

Reg's dilemma: Reget egy sonar tartja fogva, amely egy nagy disznó-mamut keverék és ultrahanggal tud támadni. Miután kiszálltunk a csónakból, menjünk jobbra, a smartie shop irányába. Szabaduljunk meg az őröktől, majd a smartie shopban cucccoljunk fel és cseréljük ki a bokorálcánkat páncélra. Ha ezt bekapcsoljuk, egy ideig sebezhetetlenné válunk. Keressük meg a sonart és adjunk neki (meg persze az őröknek) az RPG-vel, aztán örüljünk Regnek. A trükk itt is az, mint ami ezután is lesz, hogy először a sea reapermanokat



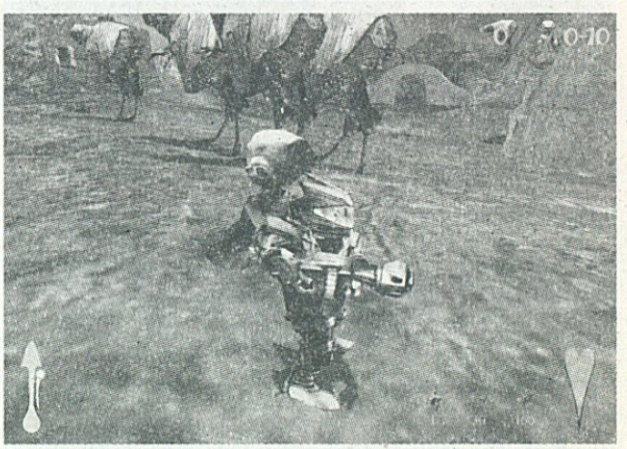
szedjük le egy HEGYRŐL.
Borjoyzee awaits: Miután már nincs többé sonar, és Reg is velünk van, ideje visszamenni az öreghez. Induljunk a jobb oldali úton és figyeljünk a hegyek tetején előbukkanó giant ripperekre. Ne felejtsük bekapcsolni a páncélt a megfelelő időben. Ha elértük a smartie shop-ot, vigyázzunk a ripperekkel, de először a köpködő vackokat lőjük ki, amelyek termelik őket. Gyűjtsünk energiát, aztán futólépés Borjoyzee-hoz.
The reaper guard barracks: Cél a három barrack és az összes őr likvidálása. Először a barrackokat lőjük szét. Az elsőt a smartie shop mögötti bejáróhoz menve találjuk meg. Ha ezzel végeztünk, menjünk ki, tankoljunk fel, majd menjünk balra, és jobb oldalt a második falra jetpackeljünk fel. Az egyik épület a közelben lesz, a másik eléggé távol, de az újonnan kapott sniper stuki megoldja a gondot. Ha ezzel megvagyunk, öljük meg az összes sea reaperman-t és készen is vagyunk.
The sonac patrols: Most megint sonackkal lesz dolgunk, csak most rögtön hárommal. Használjuk a távcsöves stukkert és egyenként lőjük le a sonacokat és őreit, ha szükséges, minden sonac előtt látogassuk meg a smartie shopot. Lehetőleg hegyről lődözzük le őket, így sem az ultrahang nem tehet kárt bennünk, sem az őrök nem tudnak bekeríteni minket. Fontos, hogy rajtunk és társainkon kívül mindenki halott legyen, mert csak ekkor lesz vége a küldetésnek.
The log launchers: A cél a 3 rakétakilövő megsemmisítése. Ha szükséges, dobjuk el valamelyik fegyverünket és vegyük fel az aknavetőt. Mielőtt megtámadnánk a launchereket, tisztítsuk meg a környéket a sniperektől és a riadót fújó reaperektől, mert ha ezt nem tesszük meg, az esélyünk a győzelemre...hm hadd gondolkodjam...ja! NULLA. Vigyázzunk, mert ha a kürtös csávók riadóztatnak, végünk. Szerezzünk némi lőszert és energiát a smartie shopban, és ezután küldjük társainkat az őrök nyakára, mi pedig a rocket launcherrel pusztítsuk el a 3 tornyot.
Dick Whittington lift: Küldjük rá embereinket az őrökre, mi pedig távolról segítsünk nekik (először a rakétavetősöket lőjük le). Menjünk fel a lifttel és készen is vagyunk.

Mecc Story4: The search for Timmy:
Torture Square: Ezen a pályán fel kell robbantanunk egy kaput, egy pop up bombával. Pusztítsuk el a két barrackot és a turrettet a millenium gunnal. Ez egy újonnan szerzett marha nagy ágyú, amivel igen kellemes bombákat szórhatunk az ellen nyakába, de sajna relatív lassúsága miatt csak épületek ellen érdemes használni. Öljük meg a ránk támadó rippereket és menjünk be a smartie shopba. Fel lehet venni egy csavarkulcsot, amellyel

barátainkat gyógyíthatjuk. Menjünk fel a smartie shop mögötti hegyre és pusztítsuk el a barrackokat ripperestül, aztán menjünk át a másik hegyre és tegyünk hasonlóképp. Először a barrackokat és a turrettet aztán a többieket (sniperrel). Vigyázzunk a raikekkel, mert nagyon erősek, gyorsak és még a varázslatoktól sem riadnak vissza. Vegyük fel a bombát a kapu melletti smartie shopból és robbantsuk fel a célpontot.

The offspring!: Kabuto ránk hagyta két fiacskáját, a mi dolgunk megölni őket. Küldjük rájuk a többieket, mi pedig a toronyból zoom-mal addig lőjük a hasukon található zöld pontot, míg ki nem fekszenek. Ha elmozdulnak a helyükről, sajna utánuk kell mennünk, és ilyenkor ajánlatos kitérni a minket célzó trutyiaik elől. Ha véletlen a vízbe esnének, az egyet jelent a pálya elvesztésével, mert kizárt, hogy hasba tudjuk lőni őket. Marad hát a load game.

Gordon & Benett's dilemma: Itt az ideje, hogy megkeressük két utolsó barátunkat. A smartie shopban szerelkezzünk fel, és vegyük magunkhoz a jetpack upgrade-et. Ezután repüljünk át a közelebbi szigetre (kicsit úszni is kell). Lőjük le a toronyban álló őrt, a turrettet és semmisítsük meg a barrackokat, majd a rippereket. Jetpack a következő szigetre, de előtte tisztítsuk meg a közeli turrettektől, majd miután átértünk, vegyük kezelésbe a többit. Az őrök ellen nincs túl sok esélyünk, inkább küldjük rájuk Tel-t és Rag-t, mi pedig gyorsan repüljünk a fortress bejáratához és menjünk be.



Mecc Story 5: The battle!

The charger: Ahhoz, hogy kinyírjuk, küldjük rá a többieket és kezdjük el mi is lőni. Amikor elindul felénk és kinyitja a száját, lőjünk bele a millenium gunnal, és gyönyörködjünk a haláltusájában. Nincs millenium gununk? Ha véletlenül ilyen pechesek lennénk, tegyük a következőket (sokkal nehezebb lesz a dolgunk): vágjunk bele a szájába egy gránátot - ha minden jól ment, lement felére az élete. Lőjük be az injekciót, és ismételjük meg még egyszer.

The battle!: Menjünk el összeszedni minél több smartiet és némi Vimp húst, amilyen gyorsan csak tudunk. Ne feledjük, hogy a társaink is tudják őket cipelni (mármint a smartiekat), csak rájuk kell irányítani őket, de ne (!) az akció paranccsal. Csináltassunk velük gift shop-ot, upgradeljük és készítethetjük is a bombát. Építsük körbe a bázist turretekkel, húzzunk fel falakat, és állítsunk őrjáratot. Ha ez kész van, félig már meg is nyertük a küldetést. Vigyázzunk Borjoyzee-ra, mert ha elrabolják, veszítünk. Ha minden megvan menjünk a bombával az ellen bázisához. Lőjük szét a turreteket, jetpackeljünk a barrackok fölé, és ejtsük le a csomagot. Örvendezzünk, mert nyertünk.

Delphi's Story 1: Yan, the samurai smartie

Yan, the samurai smartie: Meg kell mentenünk az első smartiet. Öljünk meg mindenkit az íjjal vagy a karddal, majd vigyük vissza a smartiet Yanhoz. Ne felejtsük, hogy Delphi regenerálódik a vízben, de csak a mélyben, ahol már úszni kell. Mivel ő tengeri eredetű lény, nem bántják a piranhák.

Smartie in a bubble: Jutalmul, hogy megmentettük az első smartiet, kapunk egy bubble spellt, amellyel nagyobb távolságból is magunkhoz szólíthatjuk a smartiekat. A feladat: megmenteni a második smartiet. Menjünk át a második kapun, és lőjük le az őröket a toronyban, majd a giant rippereket az íjjal. Menjünk fel a hegyre addig, amíg még nem látnak minket az őrök és keressük a smartiet jobbra a távolban. A spell segedelmével hívjuk magunkhoz és spuri vissza az öreghez.

The power of turbo: Jutalmul megkapjuk a turbo-t, amellyel szédületes gyorsaságokat érhetünk el. Vegyük fel a smartie shopban a spelleket (cluster, shrink, teleport) és a sniper bowt (íj), aztán induljunk el a legközelebbi evil reaper (raik) irányába. A reapereket először sniper bow-val lődözzük, utána karddal és mágiával próbálkozzunk. Ha mindhárom elpusztult, fussunk fel a hegyre Yanhoz (az őrökkel nem kell törődni, de aki mindenáron mészárolni akar…).

Yan's peace mantra: Közben sea reapermanok kezdték el támadni az öreg házát. Ránk hárul a feladat, hogy elpusztítsuk őket. Az evil reapereket inkább kerüljük meg, így megspórolunk egy csomó energiát. Menjünk be a smartie shopba tápért. A sea reapermanekre először, amíg csoportban vannak, valamilyen területre ható mágiát használjunk (firewall, cluster), aztán távolról lődözzük le őket a sniper bow-val.

Delphi's Story 2: The lost reaperski

Army barracks Onslaught: Itt most bázis építősdi következik. Amint felépítjük a bázisunk, az első spellünk a slow time lesz. Ezt, és a kardot használva irtsuk ki a reapermeneket a környékről. A karddal való vagdalkozás azért is jó, mert így Delphi lelki energiát kap, amelyet a bázis erősítésére használhat (ha ráállunk vele a főépület előtti körre, hang kíséretében átadja azt). Keressük meg jobbra a repair spell-t, amellyel a bázisunk épületeit tudjuk javítani. Hozzuk el a smartiekat a két közeli faluból, és gondoskodjunk az élelmezésükről. Emeljünk bázisunk minden oldalára egy-egy force field 2s-t, ami egy pajzs, és az ellenség elleni védelemre szolgál. Ha szükséges, javítgassuk időnként. Mikor megvan a tornado spell, keressük meg a barrackokat, és romboljuk le vele őket.

The reaperski: A turbo segítségével menjünk fel a hegyre, aztán gyorsan a smartie shopba, használjuk az időlassítót (slow time) az őrökre és lőjük le a turretteket, majd miután az őrökkel is végeztünk, miénk a reaperski.

The reaperski escape: Szálljunk fel a reaperskire és induljunk el az egyetlen lehetséges irányba, és menjünk végig rajta. A jégfalakon úgy juthatunk át, ha használjuk a turbo-t, vagy belelövünk két rakétát. A járművet egérrel vagy kurzorral irányíthatjuk, de ha az előbbivel, akkor ajánlatos annak érzékenységét csutkára állítani, főleg a következő versenyek miatt.

Delphi's Story 3: The reaperski races
Pre-race warm-up: Mielőtt elkezdenénk versenyezni, meg kell tisztítani a környéket a sea reapermanoktól. Először is lőjük le a smartie shop előtt álló őrt, majd a turrettet, és ússzunk át, hogy felszerelkezhessünk. Használjuk a láthatatlanságot (cloak), hogy észrevétlenül az őrök hátába kerüljünk, majd használjuk a slow time-ot és végezzünk velük.
Reaperski race 1: Ez egy 4 körös jetski-szerű verseny lesz. Ahhoz, hogy továbbjuthassunk, nekünk kell az első helyen beérnünk, és nem szabad 3 bójánál többet kihagynunk. A verseny közben használhatunk turbót, de akár fel is lökhetjük, vagy le is lőhetjük ellenfeleinket rakétákkal. Ajánlatos inkább a turbozásra pazarolni fölös energiánkat, de azért a poén kedvéért kipróbálhatjuk a rakétákat is.
Reaperski race 2: A lényeg ugyanaz, csak itt sokkal több az éles kanyar, és a turbózás is fontosabb, mint az ellenfelek lődözése.
Reaperski race 3: Itt a pálya már nagyon szivatós, és az ellenfelek is jóval agresszívebbek. Vigyázzunk, nehogy fellökjenek minket a többiek, és a kanyarokat is minél nagyobb ívben vegyük be a bóják előtt. Legyünk óvatosak a turbózással is, mert ha rossz időben és helyen használjuk, könnyen a vesztünket okozhatja.

Delphi's Story 4: The reaper fleet
Építsük fel a bázisunkat, majd a közepére egy level 2 shields-et, ami kívültartja a rippereket és a reapermanokat, akik egyébként folyton elrabolnák szegény Yan-t. Elég erős támadás alatt leszünk mindig, így ajánlatos a slow time és a kard segítségével energiát gyűjteni a bázishoz. Ha megvan a tornado spell, menjünk a barrackok felé, hatástalanítsuk a torrettet és a tornyot, majd a turbo segítségével másszunk fel a reaper fleetet körülvevő hegyre. Pusztítsuk el vele a barrackokat és lőjük szét a fleetet.

Delphi's Story 5: Queen Sappho
The great reaperski race!: Megint itt az idő, hogy reaperski-be szálljunk. A lényeg maradt a régi, de ez egy kicsit nehezebb, mint az eddigiek, mivel reaper guard-ok lődöznek ránk a pályán kívülről. A

tágasabb részen figyeljük a zölden világító bójákat, nehogy kihagyjunk egyet is. Turbózzunk a csatornában, hogy elkerüljük a guardokat, és ez a turbózás egyébként sem jön rosszul a helyezésünk szempontjából.

Sappho's palace: Építsük fel a bázist és szabaduljunk meg a környéken bóklászó őröktől a jól bevált metódus szerint. Ha megvan a tornado spell, turbózzunk át a nyugati oldalon és kerüljük meg a barrackokat, azután hátulról pusztítsuk el őket a tornado spellel.

The hunt for Sappho: Ideje megkeresni Sappho-t. Ez egy elég rövid pálya, nem tudom, minek kellett külön fejezet neki. Induljunk előre lefelé, majd menjünk át a piros fényen, és csússzunk le a hegyoldalon. Menjünk a térképen jelölt területre, és már meg is van az öreglány.

Vulcano rendezvous: Szerencsénk van, mert rá is ugyanúgy hat a slow time, mint a többi ellenségünkre. Ne is sajnáljuk tőle, lassítsuk le és kezdjük el lőni sniper bow-val (és a többi spellt se sajnáljuk). Térjünk ki a varázslatai elől, és végezzük ki, amilyen hamar csak tudjuk (sajna nem hal meg, de Kabuto majd teszi a dolgát).

Kabuto's Story 1: Birth of a giant

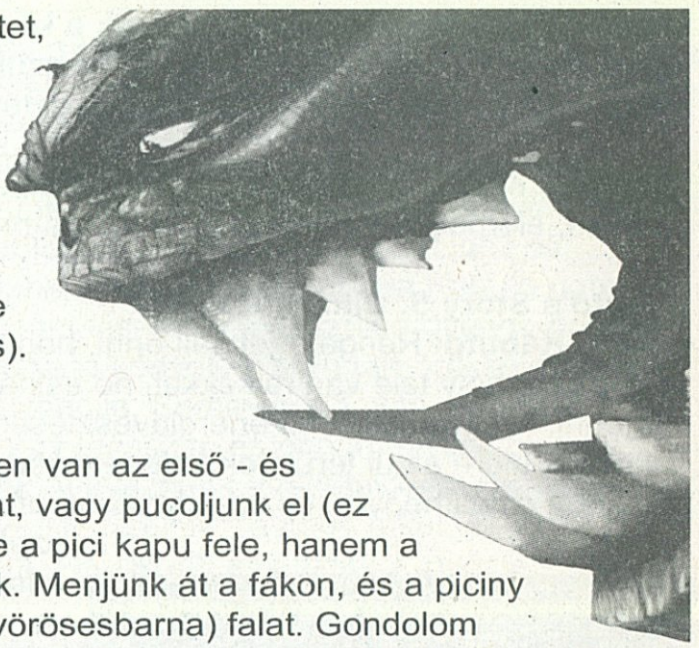
Sajnos kabuto storyának első fele nagyon unalmas. Mindig az a cél, hogy az evil smartie-kat kajáljuk meg, és ha megnőttünk, döntsünk le valamilyen kaput.

Attack of the evil smarties: Kajáljunk be annyi evil smartiet, amennyit csak tudunk, és Kabuto nőni fog. A smartiek rossz szokása, hogy bemenekülnek az épületekbe, de ez nem gond, üssük szét a házakat, aztán zaba be őket. Kajáljuk be a Vimpeket és a Guadokat, hogy pótoljuk az elvesztett energiánkat. Csak legutoljára menjünk a kapuhoz és az azt védő sereghez, előtte messzire kerüljük el őket. Ha megnőttünk, menjünk a kapuhoz, verjük szét a barrackokat, majd az őröket, és végül a fakaput is verjük szét, majd menjünk át rajta.

The way out: Itt találkozhatunk Raickekkel is, de Kabuto túl nagy, és erős ahhoz, hogy bárkinek is esélye legyen ellenünk. Keressük meg a smartiekat, kajáljuk be őket, és miután megnőttünk, döntsük le a kőkaput.

Kabuto's Story 2: Coming of age...

A monster comes of age: Vigyázzunk a falut védő turrettekkel, és az erős védősereggel. Először a barrackokat romboljuk le, aztán gyógyítsuk sebeinket némi guard csemegével. Ezen a pályán megtanulhatunk egy új dolgot is: hogyan vágjuk egymáshoz rosszakaróinkat- elég mulatságos dolog. Ha kiszórakoztuk magunkat és teljes méretünkben pompázunk, romboljuk le a fémkaput a tengerparton némi adrenalin igénybevételével.



Monster motherhood: Romboljuk le az öt turrettet, amíg az offspringünk még túl kicsi. Ne kövessük el azt a hibát, hogy egyszerre támadunk rá a számos barrackra, raikre és őrre, fussunk inkább gyorsan keresztül a veszélyes zónán, és használjuk az offspringünket, hogy megsemmisítsük az utolsó barrackokat, aztán vigyük le a kölköt a kapuhoz. Ott mi mást is kéne tennünk, mint azt ledönteni (micsoda meglepetés).

Kabuto's Story 3: Smash and burn

The Kabuto canyons: A titkos kanyonátjáró délen van az első - és egyben utolsó bázisnál. Verjük szét a barrackokat, vagy pucoljunk el (ez utóbbi egyszerűbb), majd kövessük a patakot (ne a pici kapu fele, hanem a bázis irányába), amíg egy fás részhez nem érünk. Menjünk át a fákon, és a piciny kanyon végén balra verjük szét az eltérő színű (vörösesbarna) falat. Gondolom kitaláltátok, hogy ez a keresett célpont, vagyis a titkos kanyonátjáró (a készítők is unták már a kaput).

Kabuto vulcano: A vulkán pillére az izmosan felszerelt bázis mögött van. Verjük szét az összes katapultot, amit látunk, és menjünk keresztül a kanyonon, utána pedig fel az emelkedőn. Ha megtaláltuk a pillért, üssünk rá párat, míg le nem esik egy jókora sziklatömb. Ha megvan, dobjuk rá az alant fekvő barrackokra, és veregessük meg vállunkat, hogy ezt milyen okosan kifundáltuk.

Magnifying Glass 1: Menjünk keresztül a kanyonon, és fussunk a fal irányába, amely körülveszi a kanyont. Öljük meg a guardokat és a raikokat, aztán menjünk a fal végi kisebb kanyonba, melynek közepén megtalálhatjuk a kristályt. Verjük szét, és vegyünk ki belőle egy darabot, ami ezután nagyítóként funkcionál. Keressük meg a –dobpergés- kristálykaput, és használjuk a nagyítót, hogy megsemmisítsük (attack gombbal fókuszálhatunk).

Exit portal 1: Ebben a küldetésben nem igazán ajánlatos foglalkoznunk ellenfeleinkkel, mivel rengetegen vannak. Menjünk, és verjük szét a két kaput, ami köztünk és a teleport között helyezkedik el, és ha nagyon muszáj, ismétlem, ha nagyon muszáj ritkítsuk meg az őrséget, és falatozzunk belőlük. Ha használjuk a térképet, könnyen megtaláljuk a célterületet. Ne feledjük, hogy először mindig a raikeket öljük meg.

Kabuto's Story 4: The last reaper fortress:

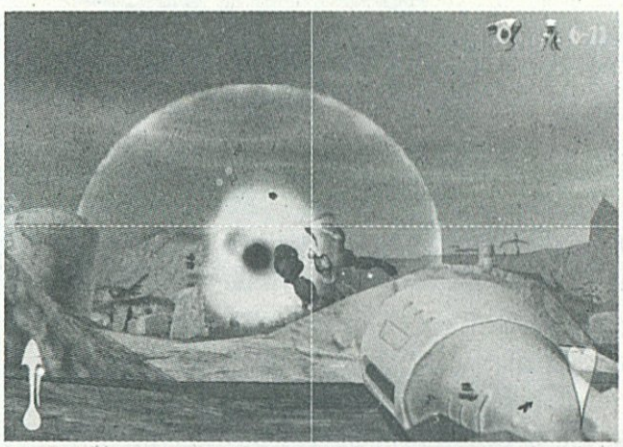
Magnifying glass 2: A zöld pontok a térképen smartie falukat jeleznek. Ha akarunk egy új offspringet, együnk meg néhány smartiet. Kövessük a patakot, és megtalálhatjuk a kristályt elrejtve a hatalmas barrackok mögött. Vegyünk el belőle egy darabot, és fussunk el vele a keleti völgy felé. Először küldjük be a kölykünket, majd menjünk utána, és kövessük a patakot keletre, majd verjük szét az utunkban álló kaput. Tisztítsuk meg a partot, és keressük meg a kristálykaput jobbra.

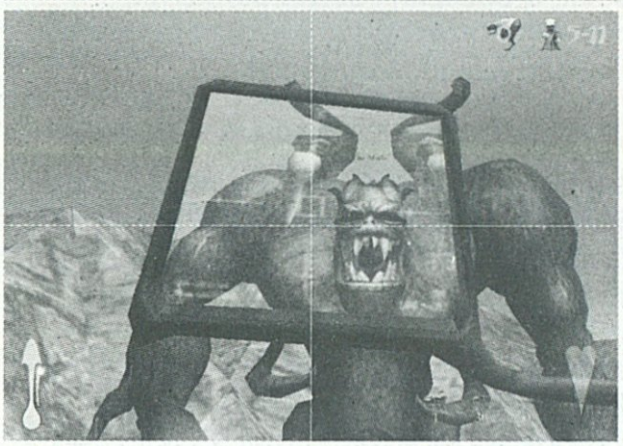
The last reaper base: Menjünk át a függőhídon, és ugorjunk le a völgybe. Fussunk a

kapuhoz, és miután megszabadultunk a két raiktól, verjük szét a kaput. Ha lehet, inkább ne foglalkozzunk a reapermanokkal, de ha szükséges, együnk meg néhányat.
Exit portal 2: A legrövidebb út, ha keresztül megyünk a hegyeken egyenesen a kapu irányába. Etessük meg az offspringünket a smartie village-nél, aztán használjuk arra, hogy fedezze a hátunkat. Keressünk egy helyet, ahol a bal oldali hegyre felmászhatunk, és ha ez megvan, elérhetjük a teleportot, ha ugrás-mászás kombinációval feljutunk a fennsíkra.

Kabuto's Story 5: Citizen Kabuto
Citizen Kabuto: Rengeteget kell enni, hogy át tudjuk törni a kaput, ami a sziget fő részéhez vezet. Ez a hely tele van raikekkel, ne sajnáljuk őket agyonütni. Ne felejtsünk néhányat megenni, hogy pótoljuk az energiaveszteségünket. Etessük az offspringünket is, és mindig őt küldjük előre az új területek felfedezésére. Amikor a part közelében vagyunk, másszunk fel a jobb oldali hegyre, és ott folytassuk utunkat. Figyeljünk a leselkedő raikekre, szabaduljunk meg tőlük, küldjük előre az offspringünket, és végeztessük el vele a piszkos munkát. Itt az ideje, hogy futásnak eredjünk, mert a rengeteg ellenség ellen semmi esélyünk. Spurizzunk egyenesen a kanyon felé, és amikor elérjük a kaput, zúzzuk szét. Vigyázzunk, nehogy a tömeg túlságosan leszívja az energiánkat, mert kezdhetjük elölről.

Kabuto's sewers: Ahogy azt már a többi Kabutos küldetésnél megszokhattuk, most is futni kell. Csak akkor álljunk meg, ha Kabutonak, vagy az offspringnek kaja kell. Kövessük az utat a sziget körül, és ha elértük a csatornát, menjünk az elágazásnál jobbra, ha a legrövidebb úton akarunk eljutni a kapuhoz. Most is küldjük szépen előre offspringünket, és verekedjük át magunkat az utolsó helyszínen is.
Climb to the big fight: Figyeljünk a raikokra, és a repdeső guardokra az első helyszínen. Szabaduljunk meg tőlük. Amikor felmegyünk a rámpán, vessünk egy pillantást a résre a bal oldali hegy falában. Ez teszi majd lehetővé, hogy elérjünk a vulkánhoz. Vegyünk fel egy szikladarabot, és zúzzuk szét vele a hegy tetején fekvő bázist. Óvatosan menjünk fel a hegy tetői falon. Ha felértünk, romboljuk le a kaput, ami a következő helyszínre vezet, ahol az igazi Kabuto már vár ránk.
Defeat Kabuto!: Itt az ideje, hogy Kabuto megütközzön az igazi Kabutoval. Induljunk el Kabuto felé, aki már rohan felénk, mint a mérgezett egér, és...üssük le. Oké győztünk, a világ újra megmenekült, hála a pind...Kabutonak. Jöhet a játék készítőinek felsorolása. DE állj, állj! Vissza az egész. Hisz Kabuto él, csak épp hogy megsebesült.





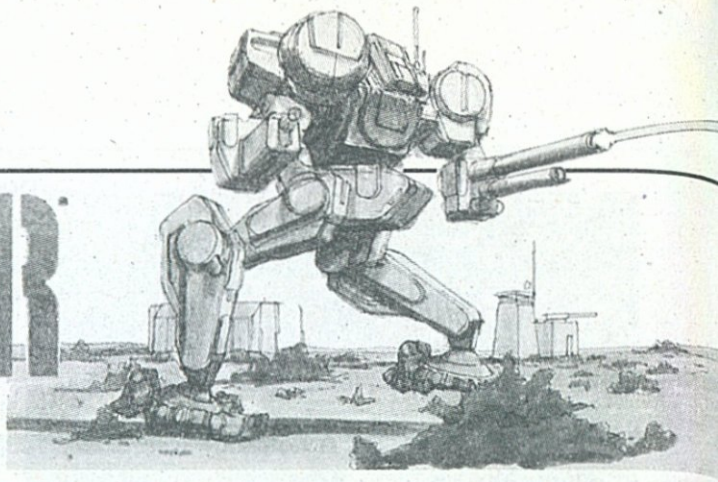
Ideje, hogy megmutassa valódi önmagát, ami higgyétek el, nem lesz túl örömteli számunkra.
No... Defeat Kabuto!: Eljött Baz ideje. Spurizzunk Kabuto elől, ha nem akarjuk, hogy a méretes alfele alá kerüljünk. Használjuk a jetpacket, amikor Kabuto magát a földbe döngölve földrengést idéz elő. Meneküljünk a barrackokba, ahova Kabuto nem tud utánunk jönni, és innen lődözzük a gyenge pontját. De sajnos ez a kényelem sem tart örökké, mert az állatja lerombolja. Semmi gond, van még kettő. Menjünk egy másikba, és onnan folytassuk amit elkezdtünk. Vigyázzunk a rakétákkal is, amelyek Kabutot védik. Ezek k***a nagy rakéták - hogy Reget idézzem. Ha sikerül elpusztítani, győztél, te vagy a Sziget megmentője, és gyönyörködhetsz az idióta záró movie-ban.

Remélem elég kimerítő volt a leírás, és néha még segíteni is tudtam, de azok kedvéért, akiknek más jellegű gondja van, leírok néhány cheatet, remélem ezzel együtt teljes lesz a cikk, és megoldódik mindenkinek a problémája.

Nyomjuk meg a z (y), vagy a t billentyűt és írjuk be a következőket:
Gimmiegifts- kapunk egy gift shop-ot (csak bázisépítős pályán)
Mapshowitall- teljes térkép
Ineedspells- végtelen mana (csak Delphinél)
Itsmyparty- kapunk egy party house-t (csak bázisépítős pályán)
Fr- kiírja a képfrissítés sebességét
Pleasehealme- csutka energiát kapunk
Basefillerup- feltölti maximumra a bázisunk energiáját (csak Delphi bázisépítős pályáin)
Allmissionsaregoodtogo- összes küldetést megkapjuk (hasznos dolog)
Basegoveryfast- bázisunk sokkal gyorsabban épül
Basepopulate- nő bázisunk lakosainak száma

Csuvi

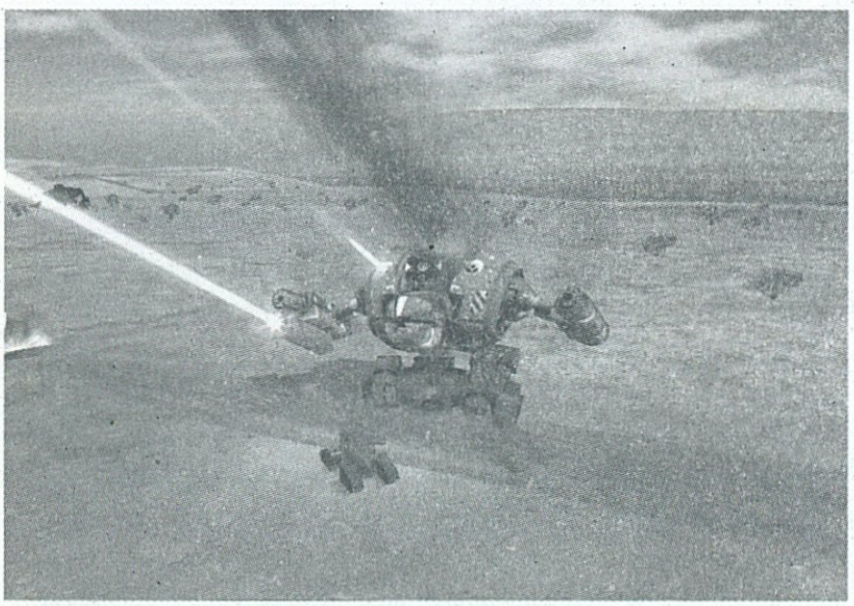
MECHWARRIOR VENGEANCE



A Tranquil bolygón végzett sikeres kommandónk után váratlan üzenet érkezett. A Füst Jaguár klán egyik szövetségese lemészárolta a családunkat és elfoglalta szülőbolygónkat. Vezetőjük Castro, a jaguárok elpusztításáért, rajtunk és szeretteinken akar bosszút állni - többi szövetségeseivel.

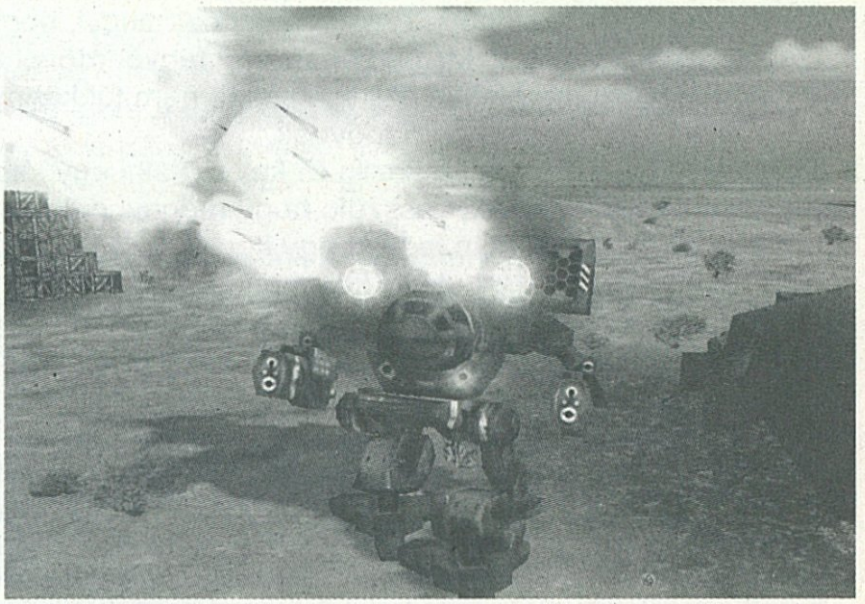
Feladatunk elpusztítani az ismeretlen klánt és szövetségeseit, a bosszúnk során barátaink, társaink, sőt egész egységünk támogat. A harcok során néhány felszabadított Mechwarrior hálája jeléül felajánlja, hogy velünk tart a csatákba, így bosszúd lassan szabadságharccá nő...

1 /1: Az első helyszín első feladataként a Holdon kell egy kisebb bázist lerombolnunk (ami egyébként a klán Holdon létesített „kommunikációs" bázisa), ez már csak azért sem nehéz feladat, mert egy-két társat is kapunk, akikhez végül is annyi közünk van, hogy egy azon küldetésben veszünk részt, ezért ne is akarjunk majd parancsokat adni nekik. Ellenfeleink gyengébb tankok, rakéta- és lézertornyok, amiket egy-egy lézersugár el is pusztít. Javaslom, hogy először ezeket semmisítsük meg, és csak utána szedjük szét a tornyokat.
1 /2: Egy újabb könnyű feladat. Egy konvojt és kísérőit kell elpusztítanunk.
Ebben a küldetésben már egy, a parancsainkra is hallgató társat is kapunk, aki megkönnyíti a védők leszedését. Itt már 2 Osiris névre hallgató könnyebb mech és kb. 15 darab tank vigyáz az egyébként rakétákat szállító kocsikra. Ha rám hallgattok, először egyesével leszeditek a robotokat, majd a tankokat és a kocsikat.

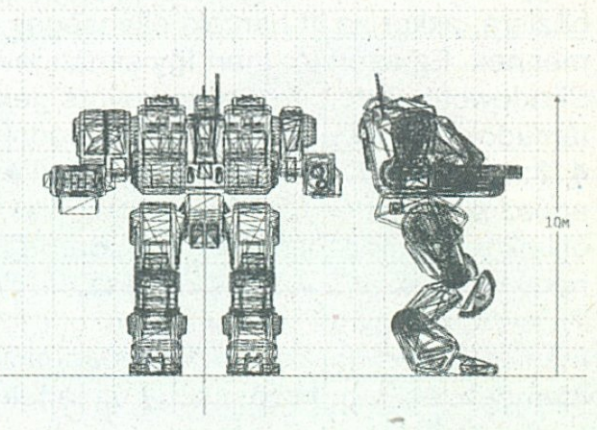


1 /3: Ez egy aránylag elég nehéz misszió. Egyetlen társsal kell lerombolnunk a klán mindhárom szállítóűrhajóját, űrkikötőjét, és teljes védőgárdáját. Időre megy a küldetés abban az értelemben, hogy a védelemre van nagyjából 4-5 percünk, ezután kb. még 3 perc és aktiválódik a szállítóhajó teljes fegyverzete, ami nem is lenne baj, ha a hajók nem háromszög alakzatban helyezkednének el, és nem mi támadnánk a középpontból. A védők sorait: ismét 2 Osiris, 10-15 tank és 5 lézertorony teszi ki. Amíg az ellenfelek megérkeznek, gyengítsük le a legközelebbi szállítóhajót (ha sikerül robbantsuk szét), vagy távolról szedjünk le néhány védőt. Nagyon siessünk a védők likvidálásával, mert ha tétovázunk, a hajók könyörtelenül leszednek.
1 /4: Ez egy igen nehéz feladat. Meg kell védeni a szállítóhajónkat a klán mechjeitől. Kisebb szerencse, hogy a hajó a harc elején elrepül, így már csak a többszörös túlerővel rendelkező robotokat kell elpusztítanunk. A túlerőt 2 Hellspawn, 2 Shadowcat, 1 Osiris, 6-7 tank és 3 rakétatorony jelenti. Ezt a küldetést kétféleképpen lehet megnyerni: az egyik lehetőség, hogy együtt maradunk és együtt irtjuk az ellent -így nagyobb tűzerővel, nagyobb csapást mérhetünk az ellenfélre, mint amire számítanak, de így valószínűleg közre fognak, és ha nem használjuk ki a

tömeg erejét, lemészárolnak. A második variáció, hogy külön-külön portyázunk. Ez szerintem rossz ötlet, kivéve, ha egymás közelében maradunk 200-300 méterre. Így nehezebben tudnak leszedni, és a tűzerő is együttes. De ha nem sikerül összetartani a csapatodat, egyenként meghalnak. A választás a tiétek.



2 /1: Elérkeztünk a második helyszínre. A jégmezőn első feladatunk, hogy járőr osztagot alakítva végigmenjünk három ellenőrzőponton és megóvjuk az ott állomásozó járműveket a könnyebb támadásoktól. Ez nem túl nehéz küldetés, ezt az ellenfelek számából és fajtájából is meg lehet állapítani. Összesen 3 robot (könnyű) jön ellenünk: 2 Raven+1 Cougar, ezen kívül kb. 10 tank és 5-6 helikopter. Egyszerűbb, ha minden ellenőrzőponton várunk egy kicsit, hátha több támadást indítottak az adott bázisra.
2 /2: Egy húzós küldetés. Meg kell előzni, vagy ha nem sikerül, akkor elhárítani egy komolyabb támadást egy szövetséges bázison. Hogy ebben mi a húzós? Az, hogy ha nem sikerül megelőzni (ami elég valószínűtlen), azt olyan messze tudjuk meg a helyszíntől, hogy a támadás már elkezdődik, amíg mi még az út felénél tartunk. Minden esélyünk az ott állomásozó mechek, amik talán fel tudják tartani a támadókat, míg mi odaérünk. A támadó sereg: kb. 10 helikopter, 4 Cougar, 4 Catapult. Az elhárítás abból áll, hogy a klán helyi kommunikációs központját le kell rombolni. Javasom, hogy messze hordó fegyvereket használjunk, mert ha közel megyünk hozzá, akkor riasztják az otthon maradt mecheket, hogy ők is induljanak el támadni, és akkor valószínűleg megduplázódik a védők száma. Ha sikerül megelőzni, azaz elpusztítani a központot, „ráérősen elkocoghatunk„ a megvédendő bázisra.
2 /3: Egy hosszadalmas küldetés. Egyetlen feladatunk, hogy egy konvojt átjuttassunk egy bizonyos hídon, ami több kilométerre van az indulási pozíciónktól. Nehezíti a dolgunkat, hogy a konvojtól távol kezdünk. Tehát meg kell találnunk a konvojt, megvédeni, átjuttatni a hídon, a hidat pedig elpusztítani. Elég nehéz lesz megvédeni a konvojt, mert 2 Uziel, 2 Hellspawn, és 7-8 helikopter akarja levadászni őket. Mivel rajtad kívül az osztagodból csak egy társad van, és még egy szövetséges, ami elég sovány kis védelem, ezért azt javaslom, hogy mivel a szövetséges mech mindig hátul marad, te a társaddal kicsit a konvoj előtt haladva, vadász a támadókra. Ja és ha már a konvoj átment a feljebb említett hídon, rombold le azt.
2 /4: Ez a küldetés sokban hasonlít a Holdon végzett utolsó feladatunkhoz. Annyi az eltérés, hogy itt egy kommunikációs központot kell megvédeni, ami sajnos nem megy sehová, többen támadják, és nehezebb ellenfelek. A túlerő is megmaradt, csak a túlerőben lévő robotok változtak. 2 Uziel, 1 Bushwacker (Sentry1), 4 Cougar, 2 Argus, 4 tank és 3 torony. Ha a bázist megszállás alatt tartók megsebeznek, gyorsan rohanj a szerelőcsarnokhoz (Mobile Field Base) és lépj be (a javítás idejére leáll a rendszer, ez nem baj, majd a szerelés után visszaáll). Ha a támadás elindul, maradj a társad mellett, mert külön-külön esélyetek sincs.

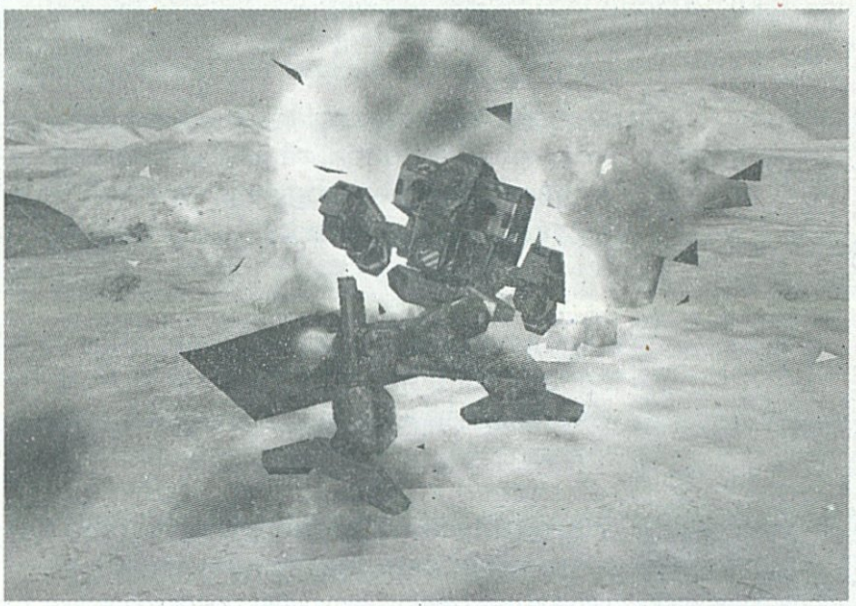


3 /1: Egy egyszerű küldetés. Feladatunk csak annyi, hogy az elkóborolt ellenséges egységeket felkutassuk és likvidáljuk. Mivel ez már egy fenyőerdővel erősen övezett hegységben zajlik, ami tele van majdnem merőleges sziklafalakkal, nem túl könnyű. 2 Cougar, 4 Osiris, 2 Vulture. A feladat addig tart, amíg el nem fogynak.
3 /2: Mászkálós feladat következik. El kell foglalni egy jól őrzött konvojt. Egyszerűnek hangzik, pedig nem az. Ha csak azt vesszük, hogy mennyi dolog tehet keresztbe: ha a heves tűzharc során egy elkóborolt rakéta leszed egy kocsit, újra kell kezdenünk az egész missziót. Mivel a konvoj nem áll meg, ezért utána kell mennünk, de a harc hevében nem tudjuk követni, ezért ha (sikerül) harcképtelenné tenni a védőket, utol kell őket érni. A védők: 2 Vulture, 3 Cougar, 2 tank, 3 repülő. Javaslom, hogy az úton menjünk, már csak azért is, mert a társaink nem hajlandóak hegyet mászni, és az úton könnyebben és gyorsabban lehet menni, ráadásul a konvoj is az úton halad.
3 /3: Egy igazán durva harc. Képzeljetek el egy harcot, amelyben társainkkal egy egész hadsereget kell elpusztítanunk. A csatamező közepén egy gigászi mech, mely többi társa előtt nem sokkal lerohanja az osztagodat. Ha legyőztük, jön a többi. A sereg után egy felfegyverzett szállítóhajóval kell megküzdenünk. Sietve pusztítsuk el, mert ha már nagyon sérült, felszáll. A gigászi robot egy Mauler, társa 3 Argus. Ezen kívül, még van 10 tank. Először meg kell találnunk a tábort. Az elkóborolt Argus után forduljunk balra, és folytassuk az utat a gyengén kivehető földúton. Balra lesz a tábor. Nehéz. Ez még nem a vég, ez csak a kezdet!

4 /1: Rázós küldetés. A sivatag közepén egy konvojt kell védelmeznünk három társunkkal, tankokkal és repülőkkel. Ellenünk rengeteg mech és torony. Név és szám szerint: 2 Shadowcat, 1 Cougar, 1 Bushwacker, 3 Raven, 1 Chimera, 2 Uziel, és 5-6 torony. Javaslom, hogy a konvoj előtt kössünk bele a legtöbb mechbe, és szedjük le a tornyokat. Ha másra nem is, arra jó, hogy nem a konvojt lövik, és lehetőségünk van megvédeni azt. Egy másik lehetőség, hogy a konvoj és a többi védővel a konvoj mellett haladva, védjük meg. Így a többi védő is beszáll a harcba. A konvoj tudja az utat, nekünk csak követnünk kell.
4 /2: Nehéz küldetés. Egy hangárt kell megvédenünk az igencsak rámenős támadóktól. A baj az, hogy a bázisra csak akkor hívnak, ha megvédtünk egy „szervizállomást". Egy jó hír. Ha hívnak a bázisra, akkor az itt harcoló ellenséges mechek is mennek támadni. Nem lőnek vissza, csak mennek. Ez azért jó, mert így simán levadászhatjuk őket hátulról. Az ostromlók: 4 Uziel, 3 Shadowcat, 2 Vulture. Valami gyors gépet válasszunk, mert a bázis messzebb van tőlünk, mint a támadóktól. Próbáljunk ne szétszóródni az első harcnál, mert a támadás több hullámú.
4 /3: Könnyebb feladat. Csak ölni kell és zsákmányolni, méghozzá nem is akármit - hajókat. Az egész küldetés egy folyóban játszódik. Arra figyeljünk, hogy mielőtt zsákmányolni kezdenénk, öljünk meg mindenkit, kivéve a „Barge" nevű hajókat, mert őket kell összegyűjtenünk. A gyűjtés nagyon egyszerű. Annyi az egész, hogy szorosan a hajó közelébe kell mennünk, és az átáll. Akiket ki kell nyírni: 1 Uziel, 1 Loki, 2 Argus, 6-7 helikopter, 5 kisebb hajó, 5 torony. Folyamatosan menjünk, mert ha a védők megsemmisülnek, a hajók menekülni kezdenek, méghozzá elég gyors ütemben, és nem biztos, hogy utolérjük őket.

4 /4: Unalmas, de veszélyes küldetés, éjszaka kell 3 munició raktárt elpusztítanunk. Segítségünkre van egy kicsi, fürge felderítőkocsi, ami egyesével megkeresi a raktárakat, melyeket (és a védőket) nekünk csak ki kell lőnünk. Na igen, a védők! Elég nagyszabású gépek. Hogy tudjátok, mire gondolok: 4-4 torony minden raktárnál, 2 Novacat, 2 Awesome, 10-15 tank, 3 Shadowcat. Jobb együtt maradni, mert különben szétszednek. Használjunk energiafegyvereket a raktárak elpusztítására, a lőszert hagyjuk a mechekre.

4 /5: Egy megszokott feladat. Egy újabb konvojt kell elfoglalni, annyi eltéréssel, hogy ha megszereztük, meg is kell tartanunk. Ezzel arra célzok, hogy ha a konvoj már átállt, ti (bár akaratlanul) elkülditek a „Nav Deltára". Siessünk utánuk, mert épp hogy odaérünk, megtámadják őket. A (még ellenséges) konvoj védői: 2 Cougar, és 5 tank. A támadók: 1 Uziel, és 1 Vulture. Akik „csak úgy" ránk jönnek: 2 Uziel. Arra figyeljünk, hogy a támadás két oldalról érkezik. Mikor a konvojhoz érünk, a támadás első fele elindul. Ekkor a legerősebb robotot és egy gyengébbet küldjünk oda, mi viszont maradjunk ott a konvojnál a harmadik társunkkal, és készüljünk fel a másodikra.



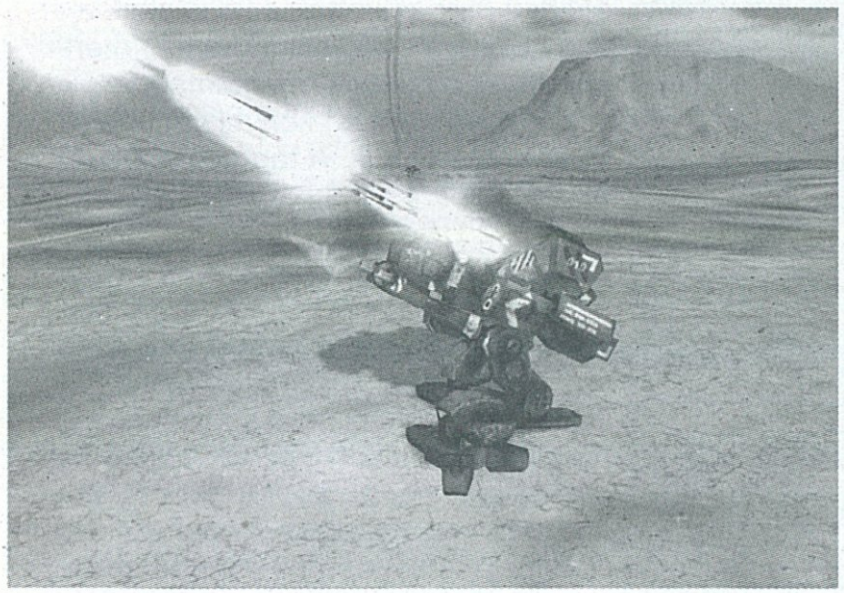
4 /6: Fel kell szabadítani egy bázist, ki kell irtani a maradék ellenséget a sivatagból, és elpusztítani szüleid tettleges gyilkosát. Kezdjük az elején. Ha elvégeztük a feladatot, fel fog tűnni, hogy itt az egyik feladat megoldja a másikat. Ha mindenkit megölünk, elméletileg felszabadul a bázis. Utána már csak el kell mennünk a bázisra, hogy gyakorlatilag is felszabadítsuk azt. Ha ez is meg van, akkor jön James Kulin a csapatával, hogy befejezze, amit elkezdett. Ne hagyjuk! Lőjük szét, robbantsuk fel, pusztítsuk el!!! Az ellenfelek: 2 Cougar, 2 Catapult, 3 Uziel, 6 Vulture, és James Kulin, egy Madcat-ben. Plusz: 3 helikopter, 8 torony és a „Prisoner Barrack"-ok. Javaslom, hogy a küldetés végén, James Kulin-t kapjuk szét először, a csapata könnyebben adja magát, ha a vezér halott.

5 /1: Következő feladatunk nem túl nehéz, egy mocsárban játszódik, s el kell pusztítanunk a bombázókat, egy egész légi támaszpontot és az őrséget. Arra nagyon oda kell figyelnünk, hogy a harc hevében nehogy felszálljanak a bombázók. Javaslom, hogy először az irányítótornyot szedjük szét, ezzel is időt nyerhetünk. Az őrség: 3 Vulture, 2 Shaowcat, 1 Novacat, 3 helikopter és 3 torony. A bombázókat a levegőben is kilőhetjük, csak úgy sokkal nehezebb. Egyszerűbb ha a felszállópályán állunk, így meggátolhatjuk, hogy felszálljanak (legfeljebb belénk rohannak, így ugyan sérülünk, de nem vesztünk muníciót, nem melegedünk fel és nem száll fel a bombázó).

5 /2: Egy igen egyszerű feladat. El kell pusztítanunk négy tank járőrséget. Nem túl erősek, de ne feledjük, egységben az erő! Kisebb baj, hogy ezt a missziót egyedül kell elvégezni.

Nagyobb baj, hogy ha a tankokat likvidáltuk, meglepetésként az egyik klán vezető egy jól felszerelt Thorral ránk támad. Örülhetünk viszont annak, hogy ha elpusztítottuk, egy egész klán leszáll rólunk. Ne becsüljük le azt a Thort! Igaz hogy a mi gépünk nagyobb és szívósabb, de az övé fürgébb, és jól fel van szerelve (ráadásul a pilóta nagyon pontosan lő)!

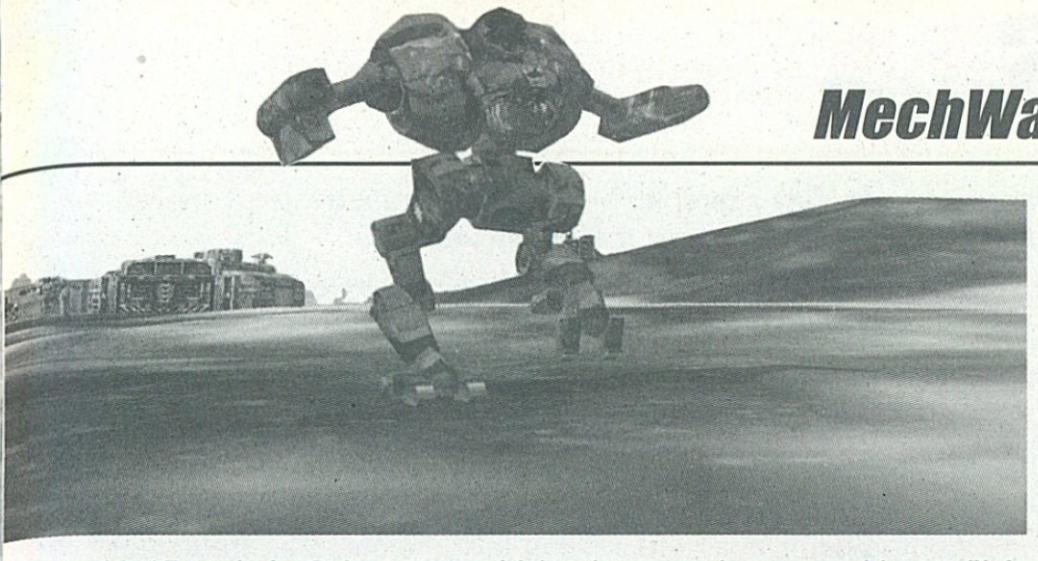
5 /3: Van egy jó, és egy rossz hírem. A jó, hogy ha ezt a küldetést elvégezzük, kijutunk a mocsárból. A rossz hír, hogy egy embertelen küldetést kell érte elvégeznünk. Az még OK, hogy néhány vadállat robotot el kell söpörnünk. Még az is, ha van néhány kisebb hadi hajó. De az, hogy egy hatalmas kikötőt kell megvédenünk tőlük, az már kicsit erős. Az ostromhajókról nem is beszélve! A robotok: 2 Awesome, 2 Novacat, + 5 tank. Ha a robotokat elpusztítottuk, akkor spuri a kikötőbe, mert jönnek a hajók. Próbáljunk ne lesérülni a mechektől, mert a hajók állatszerűeket lőnek, ráadásul a társaink is lemaradnak, úgyhogy egyedül kell meglékelnünk mind a két acélbárkát.



6 /1: Nehéz feladat. A klán kommunikációs-, oktatóközpontját és főgenerátorát kell elpusztítanunk. A védők kemények, főleg az utolsó bázison. Ha jót akarunk, menjünk sorrendben a bázisoknál. A védők: 1 Atlas, 1 Madcat, 3 Argus, 4 Awesome és 2 torony. Jobban tesszük, ha egy nehézmechhel megyünk, mert ez a küldetés nem piskóta. Az első két harc még laza, de az igen nagy gáz a végén van, ahol ránk ront az Atlas, és egy tucat tank. A végét célszerűbb úgy megcsinálni, hogy ti a tankokat szeditek le, a többieket pedig az Atlas-ra külditek, majd ha a tankok elfogytak, rámentek az Atlasra.

6 /2: Hosszú feladat, fogságba esett társaink kiszabadítása lesz a cél. Azért mondtam hogy hosszú, mert először ki kell pucolni az egész térséget, utána megkeresni társainkat, hívni a szállító helikoptert, azt fedezni, és végül lelépni. Mivel nincsenek társaink, ezért egyedül kell semlegesíteni a városi robotokat. A mechek: 1 Thor, 3 Shadowcat, és 3 Cougar. Egyszerűbb a Thorral kezdeni, mert az a legnagyobb, a többi meg csak menni fog. Ha marad robot, amikor a szabadítás folyik, akkor lerohannak minket és bármilyen nagy a gépünk, ekkora túlerőt nem bír ki.

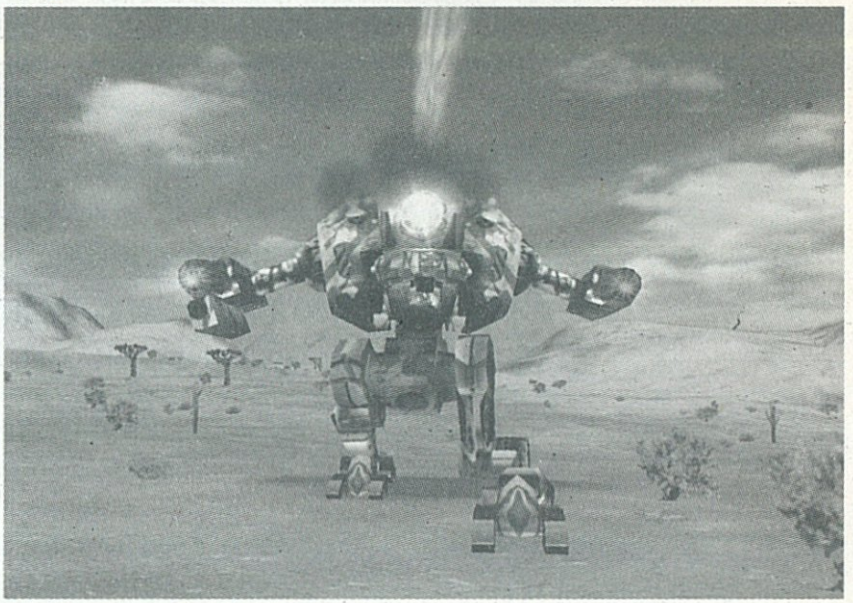
6 /3: Nehéz feladat. A klán négy muníció raktárral rendelkezik. Nekünk a teli raktárát kell megsemmisítenünk, de mivel nem tudjuk melyik az, ezért egyszerűbb, ha mindegyiket leromboljuk. A teli raktárt természetesen sokkal többen őrzik. Ha végeztünk, egy újabb meglepetés vár ránk, Castro személyesen akar elpusztítani. Erre megvannak az eszközei: 1. Egy jól felszerelt Daishi. 2. Sajnos mi már a küldetés során sérültünk, és ezt ő is nagyon jól tudja. 3. A társainkkal nem igazán foglalkozik, rögtön ránk jön. A többi mech: 2 Loki, 1 Madcat MKII, 4 Madcat, meg Castro Daishi-je + 4-4 torony és kb. 20 tank. A küldetés kezdetén ránk támad a felsorolt robotoknak legalább a fele. Castro-t úgy a legkönnyebb elpusztítani, ha a társaidat



ráuszítjuk, mi pedig a háttérben megvárjuk a harc végét (ha nagyon lesérültek a társaink, menjünk rá mi is).

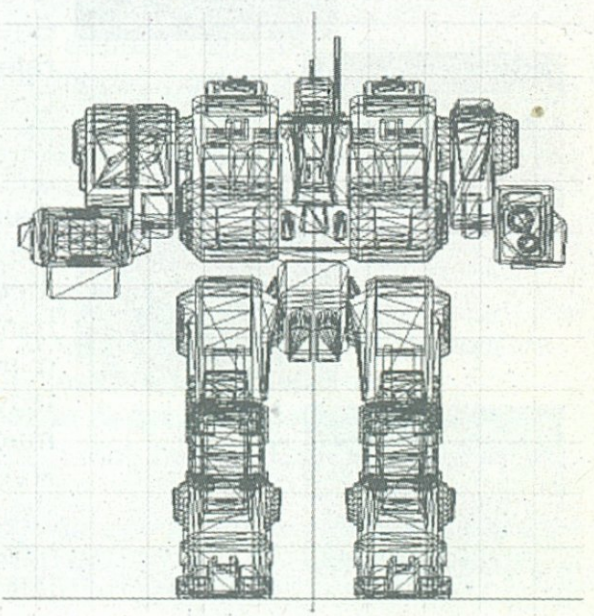
6 /4: Ez egy nehéz küldetés. Ki kell szabadítanunk fogságba esett nővérünket. Nagyon gyorsnak kell lennünk, mert ha a fogva tartók megtudják, hogy mire készülünk, kivégzik. Ellenfeleink: 4 Novacat, 10-15 tank és 2 Awesome. Valami gyors, de ugyanakkor ütőképes robotot válasszunk. Ismétlem, nagyon siessünk!

6 /5: Elérkeztünk az utolsó küldetéshez. Esélyt kaptunk, hogy megbosszuljuk szeretteink halálát. Feladat: a palota áramellátóját megsemmisíteni, az Elitgárdát elpusztítani, és családunk gyilkosát eltiporni. Győzelmünket a végső kihívás követi. Unokafivérünk, William, aki a klánt választotta családja helyett, meg akar ölni. Társaink nem tarthatnak velünk. Mindent ez a csata dönt el. Ez lesz az utolsó viadal. Az Elitgárda tagjai: 2 Madcat MK II, 3 Novacat, 1 Daishi, és 3 Thor. William egy Daishivel ront majd ránk. Kezdjük az Elitgárdával, folytassuk a generátorral, utána siessünk a hajóhoz. Nagyon vigyázzunk a robotunk épségére, és a munícióra. Az első völgyben lévő rakéta tornyokba NE kössünk bele. A hajónál ne álljunk meg, mert úgy túl könnyű célpontok lennénk, inkább körözzünk körülötte.



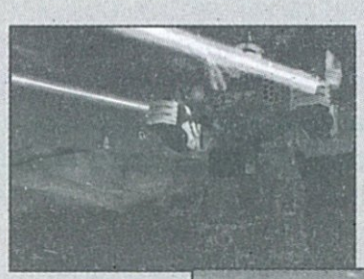
Tippek, trükkök:

- Véleményem szerint az energia fegyverek a leghasznosabbak: nem kell hozzájuk muníció, erősek és átlagban ezek visznek legmesszebb.
- Minél nehezebb a mech, annál több felszerelés, fegyver vagy pajzs fér rá. Így nehezebb leszedni, és nagyobb lesz a tűzereje.
- Ha tehetjük, vízből tüzeljünk. Gyorsabban hűlünk le, és ráadásul a víz alatt lévő testrészeinket sem tudják pontosan lőni.
- Ha van néhány tonna súly feleslegünk, akkor azt a páncélra tegyük. Nem szabad elfelejteni, hogy van háromféle páncél: Ferro fabious, ez az alapvető páncélzat, a Reactive (ami az energiafegyverek ellen véd) és a Reflection (ami a rakéták és az ágyúk ellen véd).
- Mindig a legnehezebb robotokat használjuk, kivéve, ha időre megy a feladat.



Deus & Rick

Mechinárium - A MechWarrior IV-ben 21 robobivaly szerepel. Most megtudhatjátok, hogy melyik milyen feladat elvégzésére alkalmasabb, a súlyát, illetve amit még tudni kell róluk.

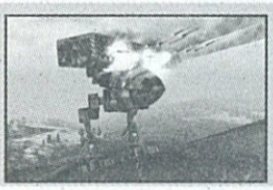


Atlas: Az Atlas egy 100 tonnás istencsapás. Nemcsak külsejével, hanem méreteivel is tiszteletet parancsol. Legfőképpen olyan küldetésekre alkalmas, amelyekben az idő nem számít, mert elég lassú, viszont a legváltozatosabb fegyver-, és a legnagyobb páncélkapacitással rendelkezik. Ha saját robotnak választátok, legfőképpen energia-, és ballisztikus fegyvereket szereljetek rá, de ha társnak, akkor nyugodtan hagyjátok rajta az alap felszerelést, mert nagyon jól elgazdálkodik vele (de a saját felszerelés a legbiztosabb).

Argus: Ez egy elég gyenge, de ugyanakkor gyors és kicsi robot. Merész dolog ezt használni, mert a szabad tonnák száma elég kevés. Talán alapfelszereltséggel a legerősebb, de felszerelhetünk rá néhány „large laser"-t. Inkább csak a játék elején használjuk. 60 tonna.

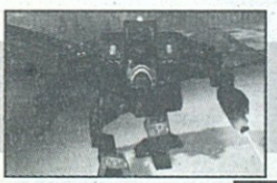
Awesome: Az Awesome súlyához képest (80 tonna) gyors, fordulékony és halk. Fegyverarzenálja legfőképpen ballisztikus és energiafegyverekből áll. Minden küldetésben megállja a helyét. Arányaiban ez a legsokoldalúbb mech.

Bushwacker: Az egyik alap robot. 55 tonna, gyors és ami fontos, jól manőverezhető és erős. Inkább a játék elején (a jégmező végéig) hasznos. Az alapfelszereltsége elég jó, tehát társnak nagyon jó. Mivel fürge és nagyon halk, kiváló lopakodásra vagy rajtaütésre.



Catapult: Erős és fürge robot. Főleg rakétákat lehet rászerelni, de abból eleget. Ereje a csapatmunkában rejlik. Ezt úgy értem, hogy ha fedezik, akkor hatalmas pusztításokra képes. Elég jól bírja a tűzharcot, úgyhogy ha lövik, ugyanúgy kikészíti az ellenállókat.

Chimera: Sajnos vannak olyan robotok, amik nem érik el azt a súlyhatárt, ami fölött veszélyes egy mech. Ilyen a Chimera is, ami az ő 40 tonnájával már nem ellenfél egy könnyebb (50-70 tonna) mechnek. Legfeljebb a holdon tudjuk őket felhasználni. Egyetlen pozitívuma a fürgesége, és az a kevés fegyver, ami ráfér a többi halálgép ellen.



Cougar: Újabb példa az átlagon aluli robotokra. Ez a mech, a maga 35 tonnájával, legfeljebb körítésnek jó. Senkinek nem ajánlom ezt a robotot, mert csúnyán helyben hagyják.

Daishi: A második gigász. Igaz hogy lassú, de ekkora tűzerőt még egy Atlas sem tud viszonozni. Ez a két acélmonstrum a MechWarrior IV. 2 mészárosa. Ha velük találkozol hatalmas harcban lesz részed. Az Atlashoz hasonlóan mind a fegyver-, mind a páncélkapacitása akkora, hogy nem lehet annyi fegyvert pakolni rá, amennyi megtömné. Legjobb ezzel a mech-kel befejezni a játékot.

Hellspawn: Ez is túl könnyű robot, viszont elég szabad helye van ahhoz, hogy veszélyessé szereljék fel. Elég fürge és elég szívós ahhoz, hogy szembe szálljon egy közepes robottal. A játék első három terepén megállja a helyét.

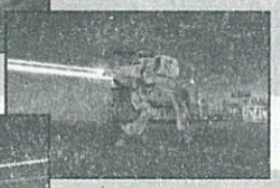
Loki: Egy elég veszélyes robot. 65 tonnán elég fegyvernek és páncélnak van hely ahhoz, hogy elpusztítson egy 70 tonnás gépet. Mivel elég gyors és nagyon masszív, ezért a klán előszeretettel használja mechek ellen.

Madcat: Egy nehéz mech. Különlegessége, hogy a két keze mellett van a vállán két rakétatároló és kilövő állvány, ami plusz fegyvert képes tárolni, ezzel növelve a robot tűzerejét. Tömegéhez képest nagyon gyors, és ráadásul Jump-jets-eket is használ.

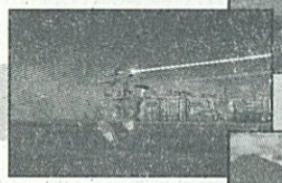
Madcat MKII: A szimpla Madcatnél kétszer nagyobb, több cucc fér rá, és 15 tonnával nehezebb. A rakétaállványok itt is megmaradtak, de itt többet bírnak (minden értelemben). A sebesség és a Jump-jets az egyetlen, ami nem változott.

Mauler: Ez egy nagyon erős mech. Főleg ballisztikus fegyvereket képes tárolni. 90 tonnán annyi felszerelés tárolható, amennyi akár egy Daishit is elpusztíthat. Csak olyan küldetésekre érdemes használni, ami nem időkorlátos, mert a sebesség nem az erőssége.

Novacat: Ez a mech az energiafegyverek mestere, mivel 70 tonnára csak energia fegyverek pakolhatóak. Igaz hogy a munícióról nem kell gondoskodni, de a hűtésről igen. Nagyon előnyös ha társnak választjuk, mert pontosan lő, és viszonylag gyors. Az egész játékban megállja a helyét.



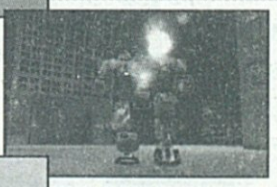
Osiris: A legkönnyebb és leghaszontalanabb robot. Mivel csupán 30 tonna, a legelső robotunk játszva leszedi.



Raven: Az előző robotnál 5 tonnával nehezebb, és valamivel gyorsabb. Nem éri meg használni.

Shadowcat: A kezdő robotunk. A 45 tonnájához képest gyors, és elég jó fegyverkapacitással rendelkezik ahhoz, hogy a jégmező végéig használjuk, ha másnak nem is, legalább társnak.

Thanatos: A nehéz súlycsoport egyik gyönyörű darabja. 75 tonna tiszta acél. Kiváló futóművekkel rendelkezik, és remek páncélkapacitással. Megéri az árát. Ha van belőle, akkor a mocsárig megfelel.



Thor: Hmm... Egy érdekes gépezet. Egyszerre gyors, nehéz, ütőképes és kicsi. Ezzel a döggel meglephetjük a legérzékenyebb épületet is, nem vesz észre, csak amikor már túl késő. A fegyver-, és páncélkapacitása kiváló és a mocsárig príma.

Uziel: Egy félelmetesen jól felszerelt robot. Alapban két ER PPC-vel felszerelt mech, ami kicsi és nagyon gyors. Nehéz eltalálni és ráadásul nagyon szívós. A hegyekben még jó.

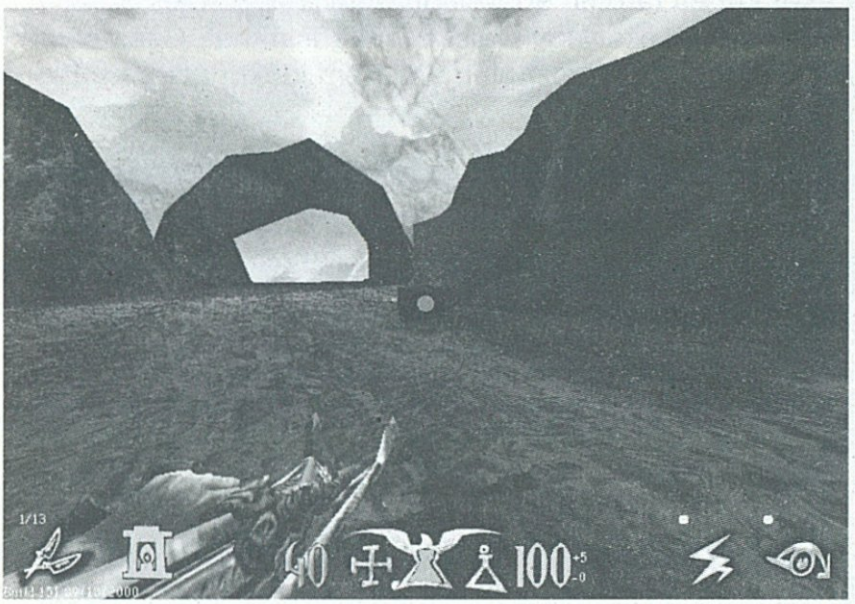
Vulture: Ez a 60 tonnás keselyű, az egyik legfürgébb masina a játékban. Mivel a szabadterülete, a fegyver-, és páncélkapacitása nagy, ezért nagyon erősre fel lehet szerelni, ráadásul a manőverezése is több mint jó. Ez a mech az egész játékban megfelelő társ.

Clive Barker's Undying

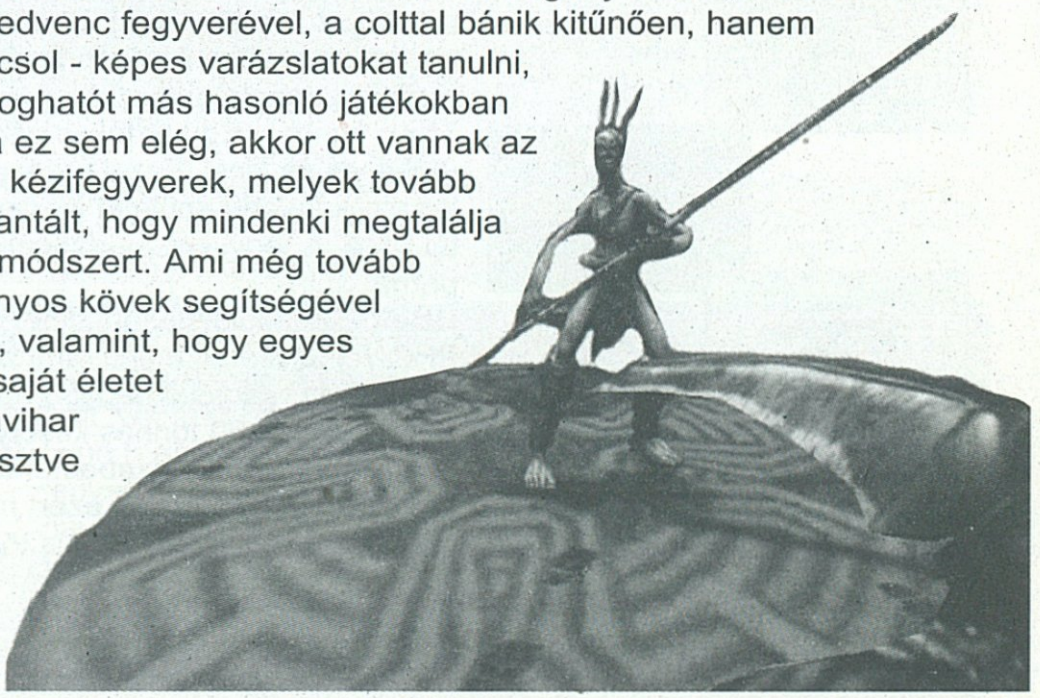
Csak egy maradhat

Clive Barker neve nem csenghet ismeretlenül mindazok fülében, akik olvastak már tőle valamit. Ő írta például a Korbácsot, a Hírvivőt, a Kárhozatot, és a Pokolkeltőt is ő keltette életre, amiből többrészes film is készült. Mind-mind sikeres műalkotás. Amit kiad a kezéből, az általában meglepően jól adagolt félelemmel - és borzongással tölt el minket, az Olvasókat. Ez a kissé bizarr fantáziával megáldott író most a képernyőről is bombázza agyunkat az immáron vizuálissá vált, általa formált rémálmaival. Vagy talán a miénkkel?

Barker regényei nem éppen arról nevezetesek, hogy evilági történéseket fogalmazna meg. Mindig van valami sötét dolog a háttérben, nem egyszer egy idegen és gonosz dimenzió, amely a „mi" világunk mögött settenkedik, majd lecsap a gyanútlan áldozatra. De át lehet-e vinni ezt a hamisítatlan hangulatot egy számítógépes játékba? Hát úgy tűnik, az Electronic Arts keze alól kikerült Undying méltó bizonyíték erre. A fejlesztők beleadtak apait-anyait, hogy a Clive Barker által megálmodott világ virtuális valósággá váljon.



Tehát ebből kiderülhet, hogy nem egy szokványos FPS-sel van dolgunk, amikor leülünk az Undying-gal játszani, s a főhős, Patrick Galleway sem egy hétköznapi figura. Akár a '20-as évek Indiana Jones-a is lehetne ezzel a külsővel, ám a vagány külső „varázslatos" belsőt takar. Azaz nem csak kedvenc fegyverével, a colttal bánik kitűnően, hanem mágikus energiáknak is parancsol - képes varázslatokat tanulni, majd alkalmazni őket. Ehhez foghatót más hasonló játékokban eddig még nem láttunk; ám ha ez sem elég, akkor ott vannak az átlagos, és a nem mindennapi kézifegyverek, melyek tovább színesítik a játékmenetet. Garantált, hogy mindenki megtalálja a számára kedvenc támadási módszert. Ami még tovább fokozza a dolgokat, hogy bizonyos kövek segítségével „fejleszthetjük" varázslatainkat, valamint, hogy egyes varázslatok és tárgyak szinte saját életet élnek. Ilyen például a koponyavihar varázslat, amit teljesen felfejlesztve három mókás koponyát idézhetünk, amik ránk néznek, röhögnek, tüzet okádnak, és „begerjednek", ha sokáig nem engedjük el őket. De



sorolhatnám még sokáig azt a sok fantasztikus dolgot, ami élvezetessé teszi a játékot. A helyszínek lenyűgözők, a karakterek kidolgozottak, és nem „hasbeszélők", a hangulat borongós.
Mindez kevés volna, ha a – általában az FPS-ekben nem túl bonyolult – történet nem viselné magán Barker keze nyomát. Ugyanis a '20-as évek elején játszódó események Patrick, a Covenant birtokra való meghívásával kezdődik, ahol régi barátja Jeremiah Covenant a családi „betegség" áldozataként a segítségét kéri. A kétségekkel és rossz emlékkel harcoló Patrick nem szívesen megy vissza Írországba, a Covenant birtokra, mivel évekkel ezelőtt itt találta meg Otto Keisinger Patrick-et, véres késsel a kezében Gwendolyn – Patrick kedvese – teteme mellett állva. Szóval szép kis kezdettel indulunk neki a dolgoknak, mivel ki kell derítenünk, mi történik a birtokon. Számtalan furcsa dolog zajlott errefelé mostanában, amit a Covenant-átoknak tulajdonítanak be. Útjaink során a rengeteg könyvből, levélből, feljegyzésből és beszélgetésből ki fog derülni, mi is történik a háttérben. Ezen túl Patrick-et segíti sajátos képessége, a múltba látás, amivel képes egy-egy helyen visszatekinteni a múltba, hogy az adott helyen mi történt.
Tehát mindent lehet mondani erre a játékra, csak azt nem, hogy hétköznapi. A fordulatos és hátborzongató történet, a változatos fegyverek, a varázslatok, a horrorfilmbe illő helyszínek mind-mind hozzájárulnak a hosszú, felejthetetlen órákhoz. Akinek tetszik a játék, most már biztos kíváncsi lesz Barker írói munkásságára.
Sikerült ismét egy gyöngyszemmel bővíteni a játékkínálatot, mely mostanában eláraszt minket. Csak reménykedhetünk benne, hogy készül róla folytatás. Hát, ha a végét megnézzük, kiderül...

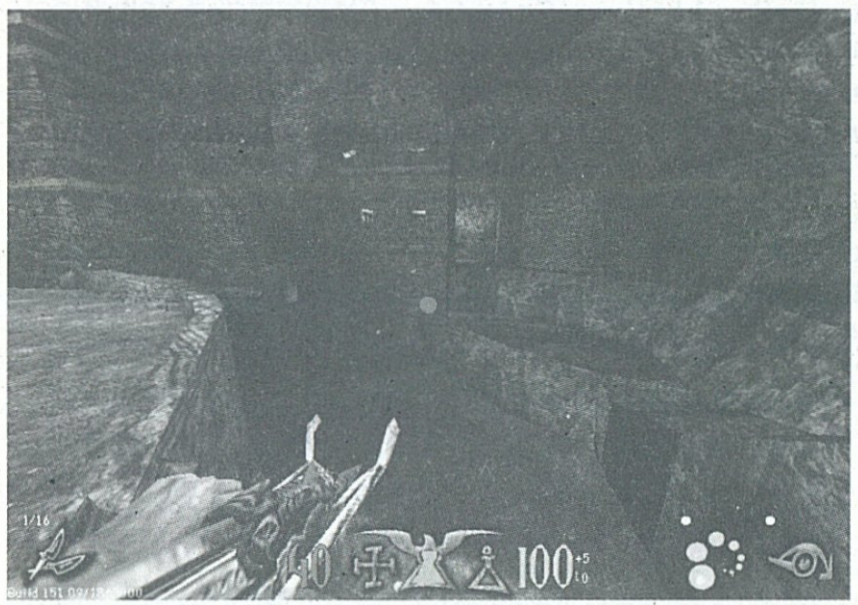
1923. október

Egy hűvös, őszi estén érkeztem meg a kis hajóval a Covenant birtokra. Vihar volt készülőben, szinte izzott a ház körül a levegő. Az eget késként szelték több darabra az egymás után lecsapó villámok. Fényeik előzték egy rövid pillanatra a dombra telepedett sötét démonként csücsülő éjszakát. S a domb tetején, mintha holmi trónuson ülne, fel-feltűnt maga a Covenant ház. Hátborzongató mivoltát csak még jobban növelte a villámok fényjátéka, ahol a titokzatos, árnyékba burkolózó sarkok és ablakok egy pillanatra felfedték a mögöttük rejtőző rettenetet, de magáról a titokról nem lebbentették fel a fátylat. Csak a szakadt, szellemköpönyegként sikoltó függönyök lebbentek meg a készülő vihar leheletében, a szélben.
Megérkezvén a ház udvarára tovább nőtt bennem a szívem mélyét szúró érzés - a félelem -, hogy eme ódon ház falai mögött sötét praktikák folynak.

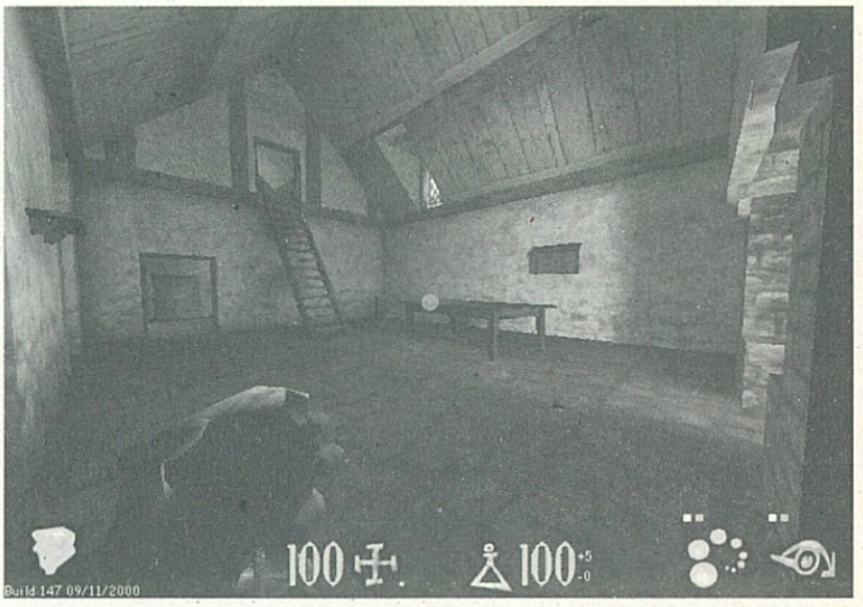
A Covenant ház

Bemenve a házba (használjuk a scrye-t az ajtó előtt), és beszélve Jeremiah-val, induljunk vissza le a lépcsőn, majd be a nyitott ajtón. Jobbra a szobában lőszert, és Aaron Covenant szellemét találjuk, míg balra orvosi táskát és újabb lőszert a tükör előtti asztalon. A fedett kertben találkozunk először az üvöltő nevű lényekkel. Intézzük el őket, vegyük fel a táskát és az oszlop mellől a lőszert, majd siessünk tovább.

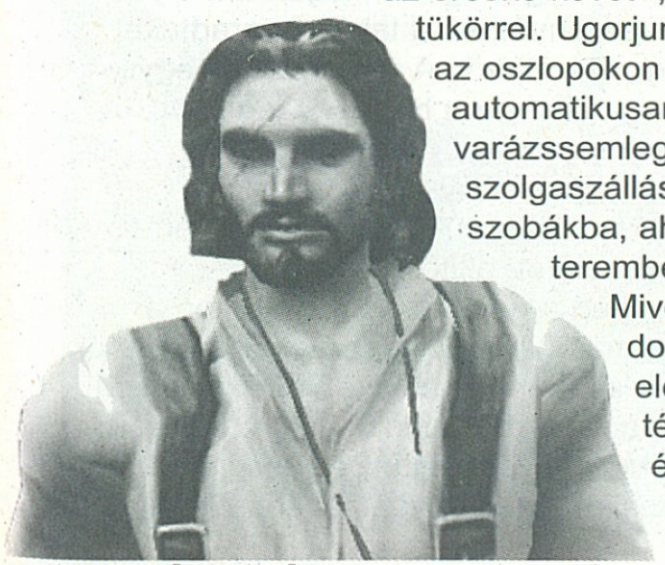
Rohanjunk fel a lépcsőn, lőjük le az ajtón dörömbölő lényt a folyosón, ezután menjünk be először a teraszon lévő ajtón. Vegyük fel az asztalról a könyvet, és az ajtóval szemközti polc mögötti erkélyről vegyük fel az erősítő követ (ezzel tudjuk növelni a varázslatok erejét, kiválasztjuk a tárgylistából a követ, majd az erősítendő varázslatot, és Enter). Most már bemehetünk a rémült Jeremiah-hoz az előbbi szobába.
Másnap a tekercset felvéve hozzájutunk első támadó varázslatunkhoz. Ezután vegyük fel a lőszert, és a folyosón találkozva a komornyikkal kövessük őt, majd beszéljünk a szolgálólánnyal. A felforgatott szobában vegyük magunkhoz a könyvet az asztalról, míg a másik szobából nyíló fürdőszobából az orvosi táskát. A képen használjuk képességünket, minek köszönhetően igencsak átváltozik Lyzbeth képe. Menjünk ki, és induljunk el balra a folyosón, s a sikolyra fussunk vissza a felforgatott szobába, ahol intézzük el a lényeket, amik megölték a szolgálót. Tehát balra indulva a folyosón találkozunk a sérült komornyikkal, majd menjünk fel balra a nyitott ajtón. Itt is a balra lévő szobába nézzünk be először, ahol vegyük fel a lőszert és a levelet a szekrényről, majd használjuk a srcye-t, mire láthatjuk Lyzbeth tragikus születésének helyszínét; ugyanis anyja belehalt a szülésbe. A másik szobában az ágyon egy másik levelet találunk. Menjünk le a lépcsőn, be a lépcső alá, ahonnan vegyük fel a kulcsot, majd a balra lévő ajtón induljunk tovább. Jobbra fordulva lent nézzük meg a srcye-vel a családi képet a falon. Elég bizarr. Mivel az itteni ajtó közeledtünkre becsukódik, és kulcs kell a kinyitásához, forduljunk vissza, és menjünk balra. A konyhában nézzünk szét, és beszéljünk a szakácsnővel, aki ideadja az előbbi ajtóhoz szükséges kulcsot. Tehát menjünk vissza ahhoz az ajtóhoz, ám előtte nézzünk be a könyvtárba. Várjuk meg, amíg Aaron szelleme otthagyja a könyvet a polc tetején, majd lőjük le onnan. Most már elindulhatunk a keleti szárnyba.



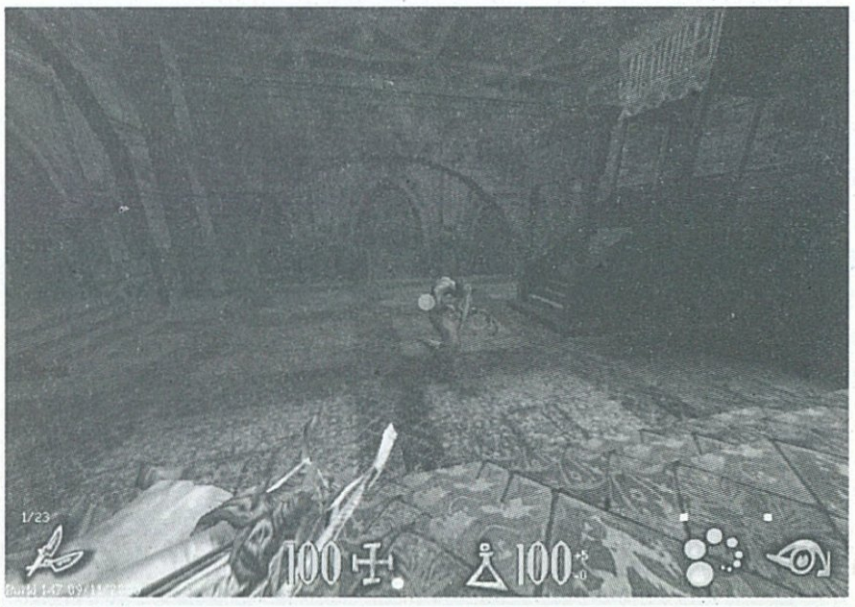
Először az asztallal szemközti szobába nézzünk be, ahol beszéljünk a szolgálóval, vegyük fel a levelet, majd használjuk a srcye-t. A másik ajtón továbbmenve a páncél mellől vegyük fel a könyvet, majd menjünk keresztül a következő termen, amíg el nem érjük a keresztben futó folyosót. Először jobbra menjünk, ahol a kápolnában a kereszt közepéről lőjük le az erősítő követ, valamint a szószékből vegyük ki a pap feljegyzését. Ezután menjünk fel a paplakba, a kulcsot vegyük le a gerendáról, és nyissuk ki a szekrényt. Vegyük fel a szent tányérokat, amik szörnyek befogására jó, majd minél előbb rohanjunk vissza az előző folyosóra. Felesleges megállni nézelődni, mert csak a rablás által felzargatott papok szellemei támadnak ránk, azokat pedig „szabad szemmel" is jól láthatjuk. Ám ne foglalkozzunk velük, mert mindig újabbak jönnek, ha egyet megölünk. A folyosó közepén lévő gyerekszobában egy újabb könyvet találhatunk (és némi gyermekhangot). Most már mehetünk balra, ahol egy kisebbfajta csapdát állítottak nekünk, viszont ha már a folyosó elején használjuk a srcye-t, akkor a sötétség nem lehet az előnyük. A függönyökkel határolt folyosónál először a végén található ajtó mögé nézzünk be, ahol az asztalon egy erősítő kő.

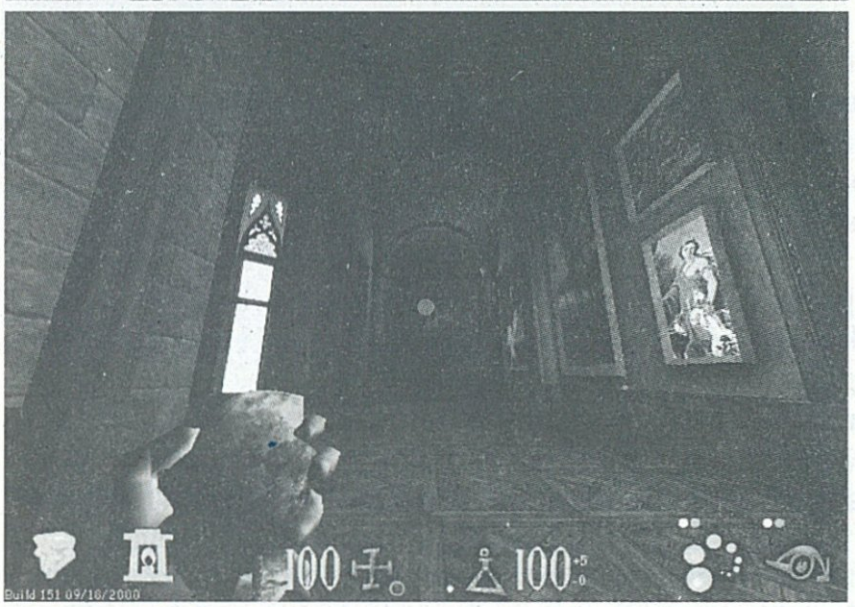


van. Minél gyorsabban ugorjunk le az asztalról miután megszereztük, mert különben a hatalmas csillár a nyakunkba hullik. Menjünk vissza a folyosón lévő második ajtóhoz, majd fel a lépcsőn, és be a jobb oldali ajtón. A nagy teremben használjuk múltba látó képességünket, ahol Keisinger képe a falon kissé átváltozik. Nézzünk szét a szobákban, vegyük fel a könyvet az ágyról, majd miután kiszakadt az ajtó a helyéről, menjünk be rajta.
Egy különös helyre, egy másik dimenzióba jutottunk, melynek neve Oneiros (hát nem éppen az üdülni akarók vágyálma). Legyünk óvatosak, mert a földből előbukkanó csápos lények igen veszélyesek tudnak lenni. Keressük meg az életerő üvegcsét, majd toljuk le a koporsót és ugorjuk bele. Lent újabb üvegcsét találunk (amiknek rendeltetése ugyanaz, mint az orvosi táskának), miután átugráltunk a kőlapokon. Leérve a nagyobb lebegő földdarabra, megjelenik Keisinger, akit felesleges megpróbálnunk lelőni, úgysem lehet. Viszont ügyeljünk a madarakra, amik jönnek felénk, mert robbannak. Miután Keisinger elment, keressük meg a levegőben abbamaradó kőutat. Induljunk el rajta, mire kőlapok teremnek a lábunk alá. Vegyük fel a tibeti ágyút, majd ugorjunk le a lyukon.
Visszaérkezünk az előző szobába, vegyük fel a szolgáló hullája mellől a kert kulcsát. Mivel mikor ki akarnánk menni, becsukódik az ajtó, menjünk vissza a hálószobába, és bújunk át a kandallón. Mostantól ügyeljünk, mert bárhová megyünk, a csápos lényekbe ütközünk. Menjünk tovább, amíg vissza nem érkezünk a lépcsőhöz, menjünk le, át a másik ajtón, mint ahogy idejöttünk. A függönyös folyosón jobbra táskát találhatunk, majd induljunk tovább azon az útvonalon, ahogy idejöttünk, míg el nem érjük a lovagpáncélos termet, ahol jobbra az ajtó tárva-nyitva áll. Menjünk fel a lépcsőn, mire visszajutunk oda, ahol reggel kezdtük. Először balra a folyosó végén vegyük magunkhoz a táskát és a tányérokat, majd tovább a nyitott ajtón. Keresztül a folyosókon – Aaron semmiféleképpen nem engedi, hogy elvegyük az erősítő követ -, míg el nem érjük az energiafalat, mellette egy tükörrel. Ugorjunk át a tükrön, és a kör alakú teremben gyújtsunk tüzet az oszlopokon lévő lámpásokba (csak oda kell mennünk és Patrick automatikusan meggyújtja). Ekkor egy újabb varázslatot kapunk, a varázssemlegesítőt, amivel eltüntethetjük az energiafalat. A szolgaszállás kulcsát használva induljunk tovább, nézzünk be a szobákba, ahová be lehet, majd menjünk ki innen, és a balra lévő teremben másszunk be az ételliftbe.



Mivel sikerült visszajutnunk a konyhába, nincs más dolgunk, csak megkeresni a kertbe vezető ajtót. Ám előtte nézzünk szét a raktárban és a pincében, majd tényleg irány a kert. Beszélgessünk el a kertészekkel, és miután az egyik kinyitja nekünk a kaput, gyerünk a mauzóleumba.





A mauzóleum

A kapunál találkozhatunk a néhai Lyzbeth-tel, majd keressük meg a kitört kaput, és megkerülve az épületet, menjünk végül be. Odabent a nyitott koporsóban megtaláljuk a feltámasztás varázslatot (ezt már jó, ha most fejlesszük, mert 100 manapontba kerül alapesetben), majd nyissuk ki a karral a vaskaput és vegyük fel az erősítő követ. Másszunk be a nyitott sírkamrába, és essünk le a lyukon.

A barlangban elég sötét van, így nem árt használni a scrye-t, meg előkészíteni a feltámasztást, mert csontvázak fognak ránk támadni, és ellenük ez a leghathatósabb módszer. Mikor kimászunk egy másik sírból, lőjük szét a repedezett kőfedelet a lenti síron, és azon induljunk tovább. Kiérve a szabadba, a régi temetőbe, nézzünk szét, és ahol a sarokban megtaláljuk az orvosi táskát, ugráljunk fel a sírköveken egészen a falra. Menjünk végig rajta, és így el tudjuk érni a sírkő tetején lévő tekercset (ezzel gyorsabban visszajön a manánk). Ezután keressük meg a parton a csónakot, és hajózzunk el a kolostorhoz.

A kolostor – A jelenben

Miután partot értünk, induljunk el a dombok között haladva, míg meg nem látjuk a tornyot, és az üvöltőkkel harcoló rablókat. Várjuk meg a harc eredményét, és a talpon maradtakat intézzük el. A beugróban a szamárnál vegyük fel a könyvet a földről. A romoknál az egyik rablótól megszerezhetjük a torony kulcsát. Visszamenve a toronyhoz bent egy ládakulcsot, és a Nap medált találjuk, aminek később még fontos szerepe lesz.

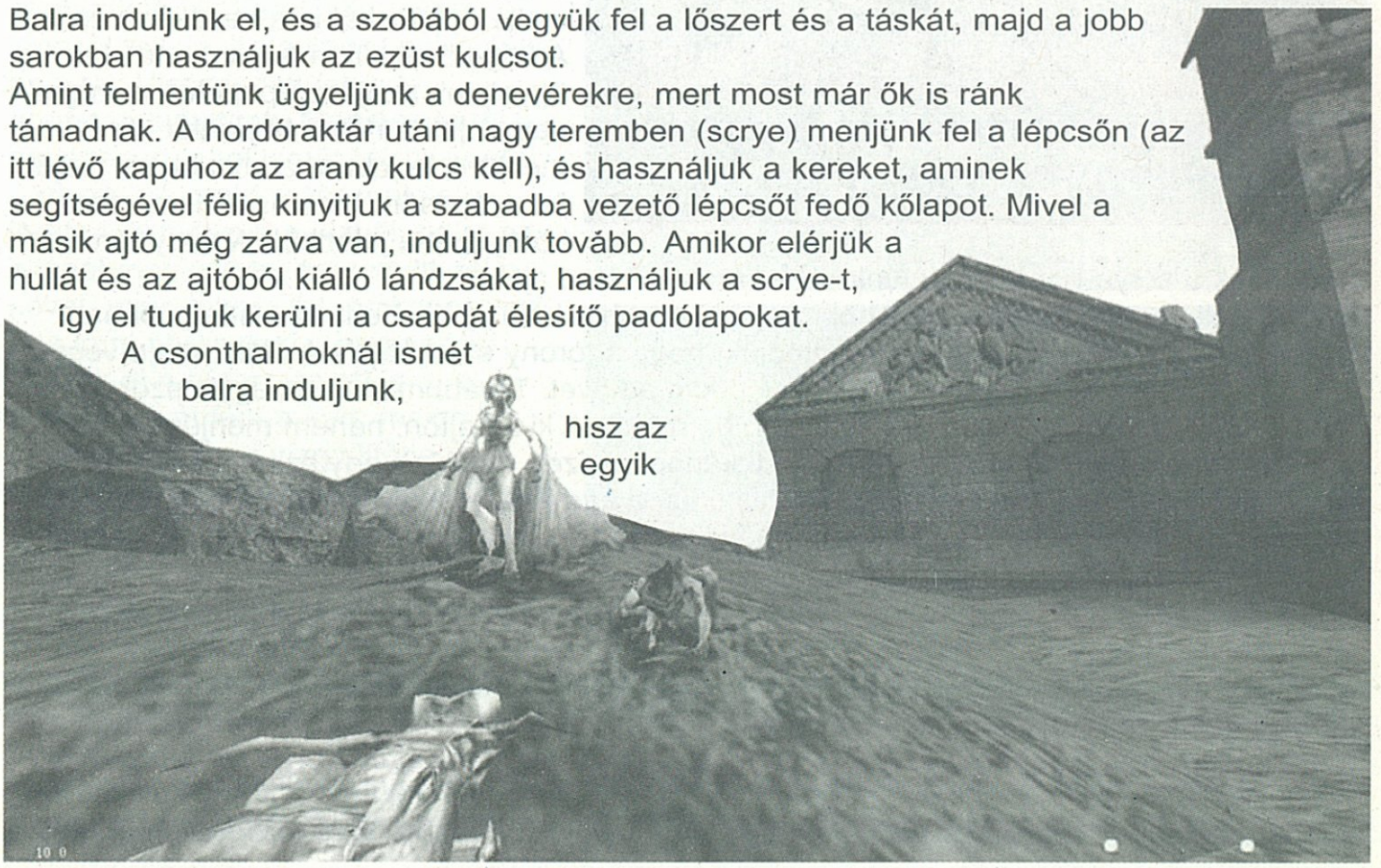
Menjünk vissza a romokhoz, ahol a fészerhez közelítve néhány lény töri ki az ajtót. Elintézve őket másszunk fel a létrán, és a tetőn lévő lyukon keresztül ugorjunk át a romos ház falai közé. Bent nézzünk szét, intézzük el a rablók vezetőjét, akitől shotgun-t szerezhetünk. Az egyik szobában némi molotov-koktél pihen a polcon. Keressük meg a lépcsőt, menjünk fel, és ahogy felértünk forduljunk meg, majd ugorjunk át az első emeletből maradt padlómaradványokra.Addig menjünk idefent, a falak élén is haladva, míg meg nem találjuk a ládát. Benne hozzájuthatunk a csapóajtó kulcsához, tehát menjünk ki a deszkán, vissza a lépcsőhöz, csak ezúttal lefelé a pincébe. Nyissuk ki a csapóajtót, és essünk le. Leérkezvén ismét csontvázak támadnak ránk, így használjuk a feltámasztást ellenük, majd

induljunk tovább az alagútban, míg ki nem érünk a szabadba. Kövessük a falakat, amíg el nem érjük az első lépcsőt. Itt nézzünk le a padlón lévő réseken (jegyezzük meg ezt a helyet), majd felmenve az ajtónál használjuk a scrye-t. Ott, ahol balra le van omolva a fal, jobbra a sarokban menjünk fel a falra. Nézzünk szét a jobbra található toronyban, vegyük fel lentről és fentről is a táskát (fent a gerendán tudunk feljutni), majd ugorjunk át a leszakadt hídon, és vegyük fel a könyvet a hulla mellől. Induljunk tovább fent a falon (scrye), míg el nem jutunk a belső udvarra. Itt először jobbra menjünk be az ajtónyíláson, a sarokból vegyük fel az erősítő követ, majd menjünk oda a távolban a fal tetején látható gomolygó füsthöz. Miután a jó humorú Lyzbeth ismét megkacagtatott minket, menjünk be a lefelé vezető lépcső melletti szobába (scrye). Menjünk le a lépcsőn, nézzünk szét minden teremben, és a legfelső emeleten (scrye) az utolsó szobában vegyük magunkhoz a dinamitokat, valamint a kandalló kéményéből az erősítő követ (leguggolva oldalt a kéménynek essünk le). Menjünk vissza oda, ahol hasadék volt a padlón, és a dinamittal robbantsuk ki, majd essünk le a katakombába.

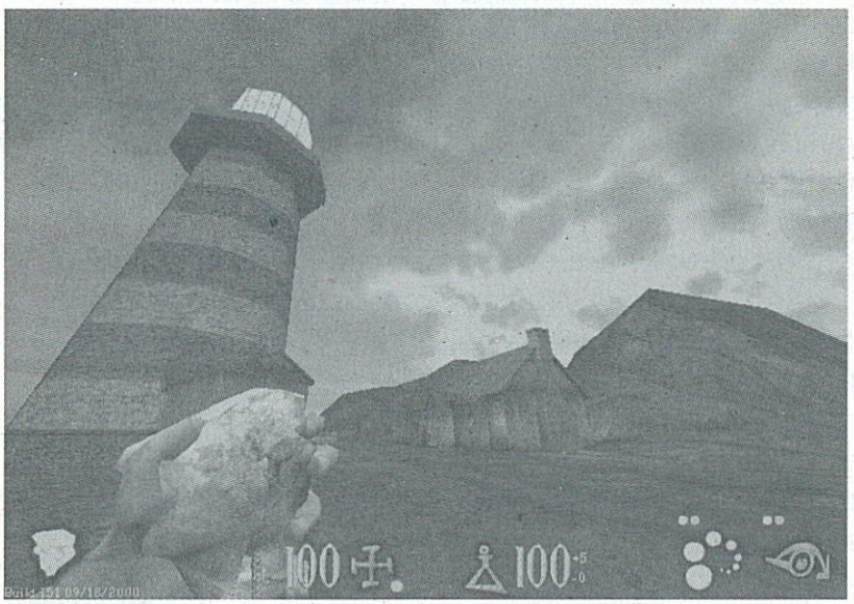
Jobbra a lépcső alatt táskát találhatunk, majd kutassuk át a szobákat, és a raktárban másszunk fel a létrán. Használjuk a scrye-t, és kövessük a véres lábnyomokat a deszkákon, így nem szakadunk le. A hulla melletti kapcsolóval nyissuk ki a titkosajtót, vegyük fel a követ, majd másszunk át a járaton. Keressük meg a továbbvezető ajtót, és ne nagyon álljunk le harcolni az üvöltőkkel, mert egyfolytában jönnek. Felmenvén, jobbra a lépcsőn menjünk viszont le, és a leomlott köveken pedig ismét fel (scrye). Minél hamarabb menjünk fel, mert itt is egymás-után jönnek a lények, fent ismét használjuk a scrye-t, majd vegyük fel a könyvet a polcról, valamint a pergament és az ezüst kulcsot a ládából. Indulás vissza le az omladékon, és most már mehetünk tovább. A csonthalmoknál próbáljuk meg elkerülni a csontvázakat, ezekkel sem érdemes leállni harcolni, mert az utánpótlás kimeríthetetlen. Balra induljunk el, és a szobából vegyük fel a lőszert és a táskát, majd a jobb sarokban használjuk az ezüst kulcsot.

Amint felmentünk ügyeljünk a denevérekre, mert most már ők is ránk támadnak. A hordóraktár utáni nagy teremben (scrye) menjünk fel a lépcsőn (az itt lévő kapuhoz az arany kulcs kell), és használjuk a kereket, aminek segítségével félig kinyitjuk a szabadba vezető lépcsőt fedő kőlapot. Mivel a másik ajtó még zárva van, induljunk tovább. Amikor elérjük a hullát és az ajtóból kiálló lándzsákat, használjuk a scrye-t, így el tudjuk kerülni a csapdát élesítő padlólapokat.

A csonthalmoknál ismét balra induljunk, hisz az egyik



beugróban táskára bukkanhatunk, majd fel a rámpán az omláshoz. Másszunk fel, és először menjünk fel a lépcsőn. Ahol a hang szól hozzánk (scrye), nyomjuk be a kiálló téglát, vegyük ki a rekeszből a kolostorkulcsot, és a higannyal telített üvegcsét. Menjünk vissza, majd le a másik omladékon.
Miután ismét találkoztunk Lyzbeth-tel (vegyük fel a sötét sarokban lévő szobából a lőszert), keressük meg az ajtót, amit az előbb talált kulcs nyit. A járatokban kemény harcok várnak ránk; mikor kijutottunk, vegyük fel a lépcső alól a táskát, és a másik teremből a lőszereket, majd menjünk fel a lépcsőn. Használjuk a kereket, mire most már teljesen kinyílt a kőlap, menjünk hát ki a szabadba (scrye). Nézzünk szét, vegyük fel a táskát, és a lőszert, majd a tónál először a higanyt és a Nap medált használjuk, csak azután a pergament. Most már csak bele kell mennünk a múltba tekintő tóba.

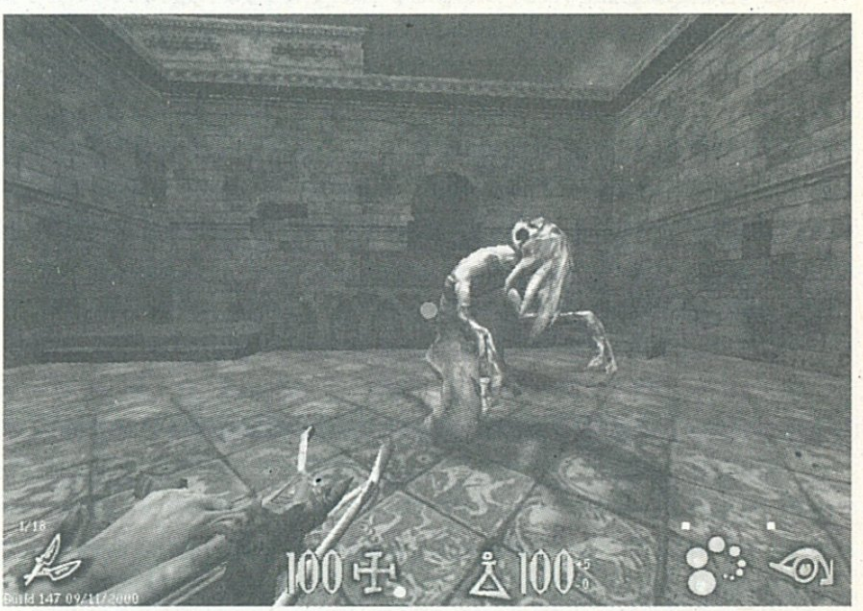


A kolostor – A múltban
Miután megérkeztünk a múltbéli kolostor falaihoz, először balra a sarokban vegyük fel a táskát és a lőszereket, majd jobbra a fal mellett haladjunk. Amikor messziről meglátjuk a hullát, nézzünk fel a falra, mert ezek a papnövendékek nem átalkodnak a biblia és rózsafüzér mellé nyílpuskát is a kezükbe venni. Addig kövessük a falakat – közben ügyeljünk az íjászó papokra -, míg el nem érjük a hátsó bejáratot. Itt menjünk le jobbra a cuccokért, majd fel a lépcsőn. Innen már ismerős a környezet a jelenből. A nagy téren használjuk a scrye-t, majd menjünk be a sarokban lévő ajtón.
Ismét a belső udvarra jutottunk, ahol irány be a jobbra lévő ajtón. Fent az első szobában vegyük fel a munkarendet, ebből megtudjuk, hogy a torony ablakát pótolni kell, majd vegyük fel a lejáró melletti szobából a táskát, lent pedig a követ. Továbbmenve az egyik szobában két táskát is találunk, s lemenve a lépcsőn ne menjünk ki az ajtón, hanem menjünk felfelé. A nagy teremben a karral eresszük le a lenti kádból a vizet, menjünk egy szinttel feljebb, és a polcon lévő könyvet borítsuk el. Ezzel kinyitottuk a kád alatt húzódó titkos szobát. Szedjük össze a cuccokat, majd menjünk vissza a vízleeresztő karos terembe, és induljunk tovább a balra lévő ajtón.
A másolóteremben is vegyük fel a cuccokat, majd az ajtónyíláson át továbbmenve jobbra vegyük fel a tekercset, majd távozzunk balra az ajtón keresztül. Menjünk fel a torony tetejébe, ahol az igen erős varázslattal (később nekünk is meglesz) támadó vörösköpenyes apát vár ránk. Tőle megszerezzük a kulcsot, így menjünk vissza a másolóterembe, itt le a lépcsőn, és kiérve a szabadba, az ellentétes sarokban található ajtón bemenve használjuk is a kulcsot. Miután fent elintéztük a másik vörösköpenyest, vegyük fel az arany kulcsot az ágyról, majd a betört ablakon át ugorjunk ki; ám ügyeljünk a jobbra lévő toronyra, mert két

pap lő onnan ránk. Másszunk keresztül a falon, a párkányon és tetőn; az erkélyen vegyük fel a táskát, ugorjunk fel a tetőre, a kéményről át a kőhöz, majd ugyanezen a tetőn másszunk be a torony hiányzó ablakán, és essünk le. A kápolnában jobbra a lépcsőn felmenve a karral lenyithatjuk a falat, így már elérhetjük a kaszát.

A kolostor – A jelenben II.

Visszaérkezvén a jelenbe, menjünk vissza le a lépcsőn át a katakombákba. Menjünk le a kapuhoz, és használjuk az arany kulcsot. Mikor a lépcsőn leérünk a jobbra mellette lévő lépcsőn menjünk fel, és az egyik gyertyát elmozdítva nyissuk ki a titkosajtót. Induljunk tovább egyenesen, el a törmelék mellett, le a lépcsőn. Az alagutat követve, a sarokban álló vízben táskát lelünk, ám csak a romon keresztül tudunk kimászni. Ezután fel a lépcsőn, keressük meg az ajtót (nem árt menteni, mielőtt bemegyünk), és álljunk rá az emelvényre. Álljunk úgy, hogy az emelvényen lévő három jel balra, jobbra és előttünk legyen, ezután a pisztollyal lőjünk a jobbra lent található okkersárga tollszerű ábrára. Eztán sorrendben (nem biztos, hogy fontos a sorrend) a következők jönnek: előttünk a pirosas ugyanaz az ábra, mint az emelvényen, balra ugyanaz a szürke ábra; mint az emelvényen a bal felső sarokban, jobbra fent a sarokban a piros tollszerű ábra, elöl a felülről a második lila ábra, végül balra legalul a sárga ábra (ugyanaz, mint az emelvényen). Ha sikerült feljutnunk, egy újabb kővel, és egy mananövelővel vagyunk gazdagabbak.



Menjünk le, és keressük meg a lépcsőt felfelé, és a karral nyissuk ki az ajtót. Visszajutottunk oda, ahonnan indultunk. Menjünk tovább egyenesen, ahol ismét találkozunk Lyzbeth-tel, majd másszunk le a járaton. Kimászva a vízből, balra az ajtónál menjünk le, és vegyük fel a követ, majd jobbra fel, és kapcsoljuk át a kart. Nyissuk ki a nagy ajtót, keljünk át a hídon, és ott is kapcsoljuk át fent a kart, majd ugorjunk az itteni vízgyűjtőbe. Másszunk be a járatba (eleve kúszva kell próbálni), és vegyük fel a tekercset. Menjünk vissza a hídra, és essünk le a vízbe. Másszunk ki a vízből, majd irány a kapu.

Menjünk le a lépcsőn, induljunk el a szabad folyosón, majd gyorsan fussunk vissza a rácshoz, hogy amikor jön az üvöltő, át tudjunk menni alatta. Miután találkoztunk Lyzbeth-

tel, menjünk tovább az alagútba, üssük meg a kör alakú kapcsolót, és irány le. Amikor bezártak minket, várjunk meg egy üvöltőt, és ugyanazzal a módszerrel jussunk át a rácson. Ezután Lyzbeth csapdát állít nekünk a folyosón, így előtte meg kell küzdenünk a„csatlósaival", mielőtt őt magát elintézhetnénk. A leghatásosabb fegyver Lyzbeth ellen a kasza, így lehetőleg azt használjuk. Mikor megöltük, nézzünk szét idelent, mielőtt felvennénk a gyorsítás varázslatot.

A Covenant ház II.

Használjuk a gyorsítást a szirteken való ugrásoknál, és a végén másszunk fel a falon. Egy újabb ugrás és mászás után pedig menjünk be a barlangba, ahonnan pedig kijutunk a csónakhoz. Miután visszatértünk a házhoz, a kertész ijedten rohan hozzánk, és elbeszélése alapján valami gond van az üvegházban. Ezután a konyha kulcsát a kertész hullájától szerezhetjük meg. Keressük hát meg, ám előtte szedjük össze a cuccokat, valamint ússzunk le az üvegház melletti kerti kútba, mert az alján erősítő követ találhatunk. Tisztítsuk ki az üvegházat a különös szobanövényektől, majd menjünk be a házba a konyhán keresztül.

Itt is nézzünk szét a cuccok iránt, ám ügyeljünk, mert az evőeszközök életre kelnek. Az egyik gondnok kinyitja nekünk a hátsó ajtót, így nézzünk szét a hátsó udvaron is, ahol tulajdonképpen csak némi lőszert, táskát és erősítő követ találunk. A konyhában menjünk fel a lépcsőn, majd odafent a szolgaszállás (scrye) felé véve az irányt, arra induljunk tovább. Kövessük a komornyikot, s további beszélgetés után, amiből kiderül, hogy Ambrose megölte saját apjukat Joseph Covenant-ot, nézzünk szét a hálószobában (esetleg molotov koktél miatt a bárpultot), majd induljunk tovább a levágott fejes kép melletti ajtón.

Szembe az ajtó mögött szedjük össze a cuccokat, majd menjünk le (mindegy melyik ajtón megyünk ki), és keressük meg a kápolnát. Itt újabb tányérokat szerezhetünk, valamint ha nem lőttük le a követ a keresztről, akkor most megtehetjük. Visszamenve és a középső ajtón távozva, a játékteremben fültanúi (scrye) lehetünk, ahogy Ambrose végez az apjával. A lovagpáncélos teremből balra menve hamarosan visszajutunk az előcsarnokba, végül pedig menjünk ki a házból. Balra srégen az ajtón bemenve a gondnok kinyitja nekünk az ajtót, és elmondja hogyan juthatunk az Álló Kövek szigetre. Tehát nincs más dolgunk, mint megkeresni a csónakot, és elhajókázni a szigetre.

A szigeten vegyük fel a kőlapról a pajzs varázslatot, majd elintézve a repülő boszorkányt induljunk vissza a házba. Utunk a parttól a házig kicsit rázósabb lesz, mert a trsantik mindenféleképpen el akarnak tenni láb alól. Felérve a házhoz, menjünk oda a vaskapuhoz, amit

a gondnok kinyit nekünk, hogy el tudjunk menni a világító-toronyhoz.

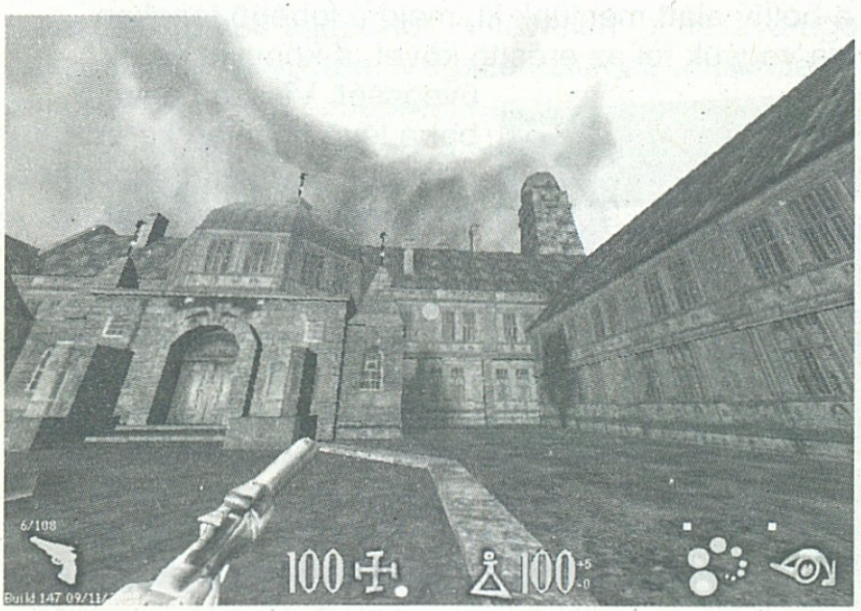
Felmenve a toronyba beszélhetünk Sedgewick-kel, akitől egyúttal megkapjuk a ládakulcsot is. Ezért menjünk be a házba, ahol a padláson a ládából hozzájutunk a kapukulcshoz. A ház mögötti völgyben elindulva keressük meg a trsantik búvóhelyét.

Az emelvény közepén lévő lyukon leugorva másszunk le a kötélhálókon a barlangba. Majd ugorjunk be a vízbe, mert a lámpások alatt cuccok vannak. Kimászva a vízből a barlangban vigyázzunk, mert fentről dinamitokat dobálnak ránk. Tehát minél gyorsabban kell felmászni a kötélhálón. A csigalépcsőn felmenve jobbra vegyük a mananövelőt, majd a barlangrendszerben használjuk a scrye-t. Ahol egy iránytű tűnik fel, nyomjuk be azt a falat, hogy a titkos helyre jussunk.

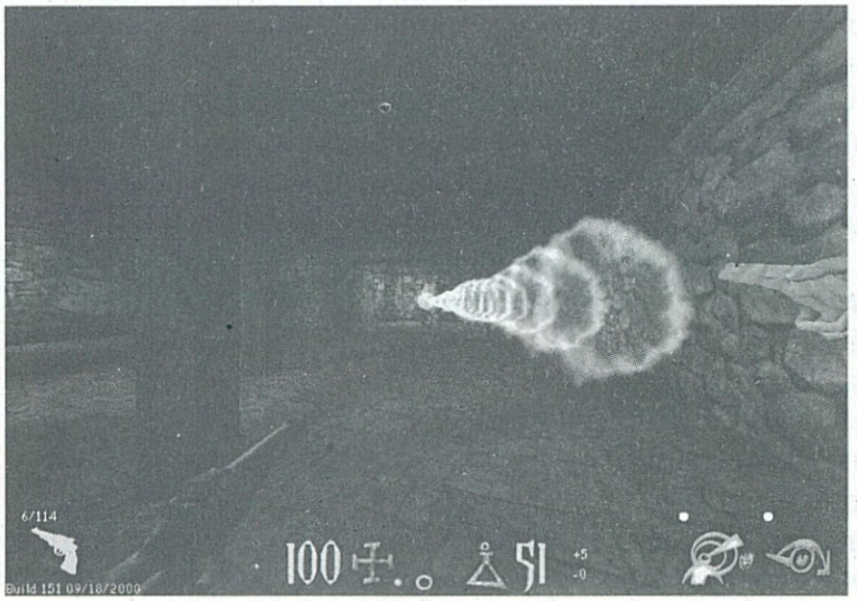
Induljunk tovább, és a nagy barlangban ne menjünk fel a lifttel, hanem előtte a másik folyosót vegyük célba. Nem árt pajzsot és gyorsítást használni, mert egy ágyú néz velünk farkasszemet. Ha összeszedtük a cuccokat, akkor már felmehetünk a lifttel. Ugorjunk a vízbe, és a földalatti járaton keresztül ússzunk át egy másik barlangba.

Eljutva a romokhoz, folyosón gyorsan rohanjunk keresztül, mert a végén kétoldalról molotov koktélokat vágnak hozzánk. Mivel jobbra a rács le van blokkolva, így más módot kell találnunk, hogy hozzájussunk a táskához (és a kőhöz). Lőjünk bele a sarokban található dinamitos ládába. Ezután a bal sarokban másszunk fel a táskáért, majd a rácson menjünk tovább. Itt a vízbe nem érdemes belemenni, de a túlpartról vegyük fel a táskát, és menjünk fel a lépcsőn. A romokhoz érve balra a karral kinyithatjuk a jobbra lévő rácsot. A tűvetőknél használjuk a gyorsítást, hogy elkerüljük a komolyabb sérüléseket, és megszerezzük a mananövelőt. Mikor elértük a termet, ahol egy csomó dinamitos láda van, lőjünk bele a rács előtt lévőbe, majd rohanjunk gyorsan át az ajtónyíláson, különben többtonnányi szikla szakad a nyakunkba.

A következő teremben szedjük össze a cuccokat a ládákból, és még ne vegyük fel a koponyavihar varázslatot tartalmazó tekercset, hanem dinamittal robbantsuk ki mögötte a falat. Amikor felvettük gyorsan rohanjunk át a nyíláson.



Visszaérkezvén, menjünk be a házba, majd a szakácsnő által kinyitott ajtón át keressük meg Jeremiah-t. Miután Ambrose lefejezte Jeremiah-t, és átváltozott a Gel'ziabar kőnek köszönhetően, meg kell küzdenünk vele. Mivel semmilyen fegyver nem sebzi, a következőket kell tennünk: használjuk a gyorsítást, hogy elkerüljük a csapásait; ezt addig tegyük, amíg meg nem jelenik a Gel'ziabar kutya, ami lefoglalja Ambrose-t; ekkor pisztollyal lőjük ki a



követ az alabárdból. Vegyük fel a követ, és minél előbb fejezzük le a kaszával Ambrose-t, különben magához tér, és újra megszerzi a követ.

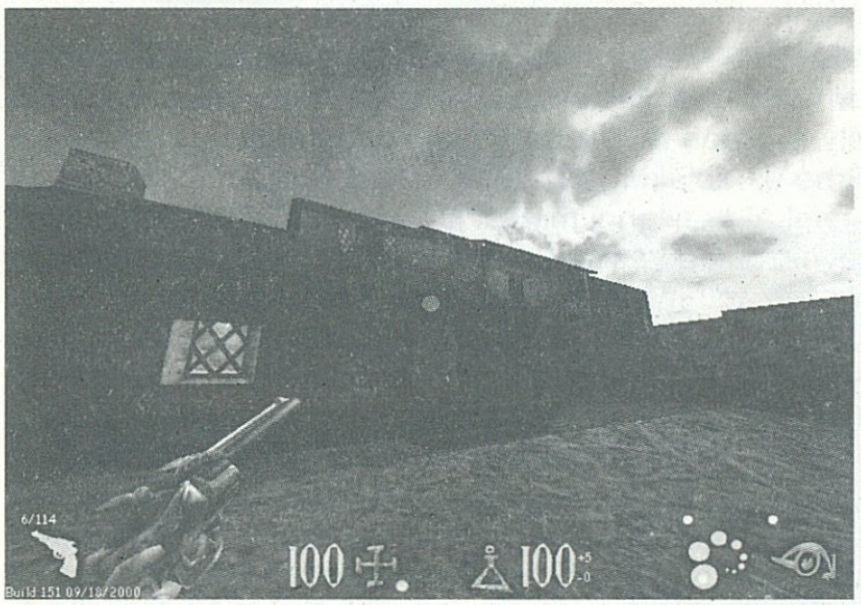
Egy órával később

Menjünk vissza az előcsarnokba, majd pedig Jeremiah szobájába (scrye). Itt vegyük le a kandallóról a kulcsot (study), a könyvet az éjjeli szekrényről, majd menjünk vissza ahhoz az ajtóhoz, ahova ez a kulcs kellett. Abban a szobában is vegyük fel a kulcsot (widow watch), és Joseph jegyzetét, valamint a tányérokat a szekrényről. Aaron-nal nem kell foglalkozni, úgysem tudjuk megsebezni, így csak kerüljük el a csapásait. Az is jó, ha egyfolytában pajzs van rajtunk (habár az csak elölről véd). Ezután tovább a kinyitott ajtón, át a szolgaszálláson abba a terembe, ahol leszakadt a csillár. Itt használjuk a kulcsot, s nézzünk szét először balra, majd a nagy szobában ugorjunk ki a szabadba nyíló ajtón a felfelé szálló csillámlásba. Feljutva a tetőre, menjünk be, és jobbra a sarokból vegyük fel a villámhárítót, amit kint tegyünk a helyére. Villámvarázsunkat megkapva menjünk le a lépcsőn, használjuk is az ábrás ajtón. A raktárban a jobbra lévő kis dobozon kezdve ugráljunk el az erősítő kőig (gyorsítást használva könnyebb). Menjünk le a csigalépcsőn, majd az ajtón ki.
Mikor kiértünk a teraszra, használjuk a villámot a villámhárítón. Másszunk fel a létrán, és a színes ablakot törjük ki (mondjuk koponya), majd oldalt a peremen keresztül menjünk be az ablakon. Elég érdekes itt a gravitáció; viszont érdemes leesni teljesen, mert odalent erősítő kő van. Habár a visszaút valamivel nehezebb lesz, mire feljutunk a torony tetejébe.

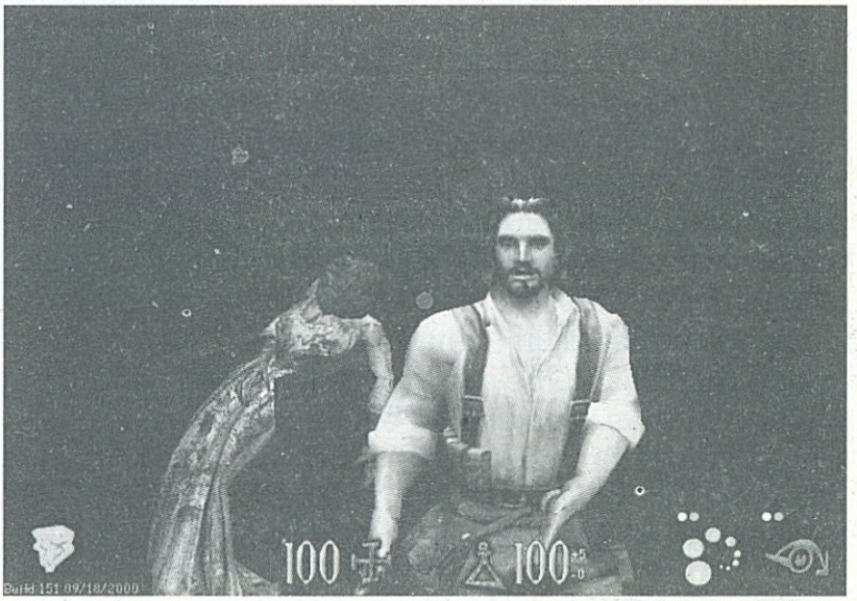
Oneiros – Keisinger birodalma

A híd kezdeténél ugorjunk a párkányra, és kerüljük meg az épületet az életerő üvegcséért. Átkelve a hídon jobbra induljunk el, és a boltív alatt menjünk ki, majd a lebegő lapokon átugorva vegyük fel az erősítő követ, a könyvet és az üvegcsét. Visszamenve a balra lévő boltíven keresztül ugorjunk át a kék teleporthoz. Átugorva a hídon ismét jobbra induljunk el, majd jobbra fordulva a sárga csillámlás segítségével ugorjunk át a kőért. Vissza ugyanígy; bemenve az épületbe a falnak futó lépcsőnél használjuk a scrye-t, majd lépjünk bele a megjelenő teleportba. Itt a

lapokon átugorva megszerezhetjük az energiakulcsot. Visszamenve a leomlott falon át tovább, és keressük meg a teleportot. Mivel visszajutottunk a kiindulási ponthoz, a középső boltívnél nyissuk ki a rácsot, és essünk le a lyukon.
Átugorva, újfent induljunk el jobbra a fal mellett a cuccokért. Ezután az energiafalnál használjuk a varázslatsemlegesítőt (dispel), ám előre készítsük elő a sárkányágyút a csápos lények ellen. Továbbmenve ugorjunk le az udvarra, és először balra ugorjunk át az oszlopsorhoz. Menjünk a végébe, és gyorsítással ugorjunk a kőhöz, mire kőlapok jelennek meg alattunk. Most már mehetünk jobbra, le a lépcsőn, és az itt megjelenő lapokon lépésenként haladjunk amerre teremnek. Ha már sehol nem jelenik meg, akkor a lapok szélén menjünk körbe, és az egy-egy megjelenő lapra ugorjunk át.
A hídon átkelve menjünk az épület távolabbi bal sarkába, és essünk le az üvegcséért. Mivel a másik hidat lerombolja egy villám, essünk le az itteni lyukon. Forduljunk meg, és az udvarról nyíló ajtón (távolabbi) menjünk tovább. A kőlapra rálépve nyissuk ki a rácsot, le a lépcsőn, és a csappal nyissuk ki a vizet. Induljunk tovább a másik rácson át, ugorjunk be a vízbe, majd a csövön beúszva vegyük fel a szextánst (sextant). Ezt tegyük a helyére, és ússzunk fel a vízoszlopban, majd ugorjunk ki a rácsra. Irány a teleport. Balra a teremben az üst alatt gyújtsunk tüzet (molotov-koktél, koponya, dinamit), és a csappal nyissuk ki a vizet. Középen az energiafalat semlegesítsük, intézzük el a Gel'ziabar kutyát, hogy megszerezzük a mananövelőt. Fel a lépcsőn jobbra fordulva a karral nyissuk ki a lemezt, és a felszálló gőz kinyitja nekünk a rácsot. Az energiakulccsal nyissuk ki a balra lévő rácsot, mozdítsuk el a koporsó fedelét, így a „szellem" kinyitja nekünk az ajtót.



Középen a kapun bemenve használjuk a kék teleportot. A köveken felmászva ugorjunk bele a vérrel teli medencébe, és ússzunk le az alagútba. Megszereztük az antik leletet (Ancient Artifact). Ússzunk tovább, másszunk ki, és a szobornál használjuk a scrye-t, majd a szívére célozva öljük meg. Vegyük fel a szívet, és ússzunk fel a kiömlő vérben. A rácsnál menjünk ki; a jobbra lévő „véresés" mögé menjünk be az erősítő kőért, majd ússzunk fel a vérfalban (lent üvegcse). A másikon is, majd tegyük a szívet az emelvényre, és menjünk le vele. Vegyük fel a tekercset, és be a teleportba.
Vigyük a leletet a bal fenti szobába (ha a fenti teleport mögöttünk van), és nyomjuk meg lent a kart. Új képességünkkel, a repüléssel menjünk fel (egyfolytában az ugrást nyomva) a teleporthoz.
Ezzel a képességgel már át tudunk jutni a leszakadt hídon is. Valamint ezzel kell feljutnunk a lebegő szinteket használva a fenti épülethez is (gyorsítással könnyebb). A lila energia kutat megkerülve nyomjuk be a kapcsolót, majd a rövidebbik hídon át a gyorsítást és a pajzsot használva vegyük fel a tekercset. A toronyban használjuk a repülést, hogy feljussunk a teleporthoz, közben megállhatunk az egyes szinteken pihenni.



Jobbra szedjük össze a cuccokat, majd középen menjünk ki az ajtón. Fel a lépcsőn, ahol találkozunk Keisnger-rel, aki az első komolyabb találat után elteleportál. Haladjunk felfelé a lépcsőn, míg fel nem jutunk az erőd tetejébe. Itt meg kell küzdenünk Keisinger-rel, aki mivel ismét elteleportál egy nagyobb találat után, essünk le a nyíláson. Most már végre elintézhetjük Keisinger-t, amiért a madárszerű lények nagyon hálásak lesznek.

A Covenant ház III.

Visszaérkezve a furcsa gravitációjú toronyba, teljesen essünk le, és az ajtón menjünk ki. A lovagterembe érve jobbra találkozunk Aaron-nal, aki igencsak dühös ránk. Menjünk vissza a szolgaszállás felé, ahonnan a nem messze várakozó komornyiktól megkapjuk az itteni ajtót nyitó kulcsot. Kint a leszakadt korláton másszunk fel az erkélyre, aztán fel a létrán, majd gyorsítást használva ugorjunk át az istálló tetejére. Másszunk be az ablakon, le a létrán, ahol a csapnivaló festőnek mondható Aaron egy óriási lénnyel akar eltenni minket láb alól. Ha elintéztük, vegyük fel a kép alól a kulcsot, és kint távozzunk a vaskapun át a kertbe.

Nyissuk ki a kikötőbe vezető vaskapu melletti kaput, ahol Bethany birtokára jutunk. A házban, a kályhás szobában használjuk a scrye-t, így láthatjuk, hogy Bethany elrejt valamit a padló alá. Robbantsuk ki ott a padlót dinamittal, és megtaláljuk Aaron szobájának kulcsát, valamint az állkapcsát. Menjünk fel az emeletre, ahol a leszakadt padlón a gyorsítással tudunk átugrani, majd az erkélyről ugorjunk át a tetőre. Másszunk be az ablakon, vegyük fel az erősítő követ. A visszaúton újabb óriási lények jelennek meg.

A kertből menjünk a konyhába, ahol Aaron fogad minket, nem túl szívélyesen. Fel a lépcsőn, és irány Aaron szobája. Itt vegyük fel Bethany szobájának a kulcsát, majd vigyázzunk, nehogy kiszippantson minket az az erő, ami kinyitja az ajtót. Ezért álljunk gyorsan a sarokba, amíg be nem csukódik az ajtó. Menjünk Bethany szobájába, ahol használjuk a srcye-t, vegyük fel a könyvet az asztalról, és ha végeztünk a bennszülöttel, másszunk le a létrán.

A titkos pincébe jutva tegyük helyére Aaron állkapcsát, s mivel erre életre kel végezzünk vele. Amikor sikerült levágnunk a kezét, és beáll középre, menjünk oda az ajtóhoz, várjuk meg, amíg támad a láncos kampójával, majd gyorsan lépjünk oldalra. Ha a kampó beleállt az ajtóba, gyorsan fejezzük le Aaron-t.

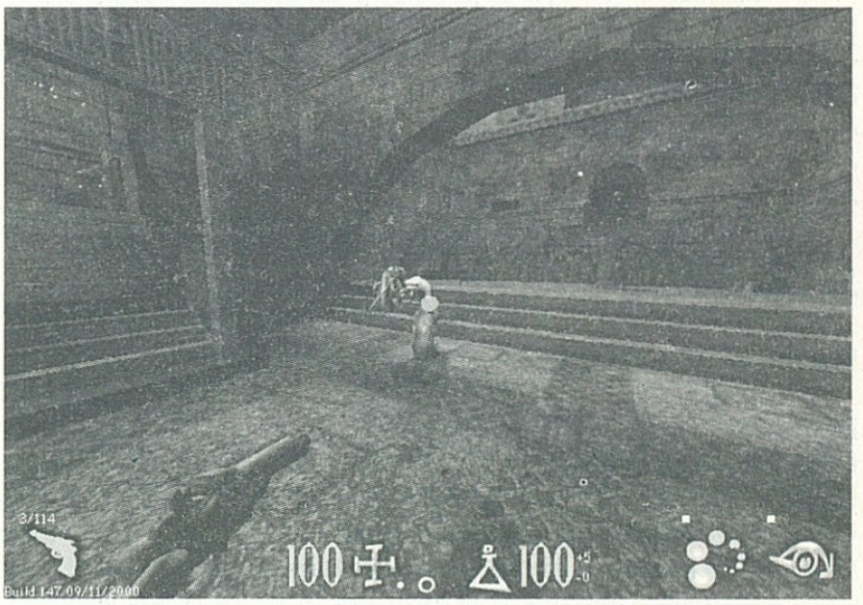
Örök ősz

Egy újabb furcsa világba érkezve menjünk be a vízbe az életerő gyökerekért (a cserépedényeket is nézzük meg), majd induljunk el felfelé. Fent az egyik edényből megszerezzük következő fegyverünket, a lándzsavetőt. Menjünk fel a fatörzsben, álljunk balra a szikla szélére, és a repüléssel (pillanatnyi pihenésekkel) a víz folyását követve addig menjünk, amíg el nem jutunk a kis szigetre az erősítő kőért. Visszamenve a fatörzs után a zöld fánál használjuk a scrye-t. Ezután induljunk tovább, míg el nem érjük a barlang bejáratát. Itt másszunk fel valamelyik oldalon a tekercsért.

Bemenve a barlangba az elágazásnál először balra menjünk, és a nagy teremben nyomjuk le a fülkében lévő kőlapot, majd gyorsan távozzunk innen. Menjünk most már jobbra fel, és a kör alakú teremben nyomjuk meg azt a falikart, ami nem ég. Repüljünk a főnixért, amíg a huzat eltereli a tüzet.

Induljunk tovább, és a szakadéknál ugorjunk, használva a repülést, így megakadályozva a sérülést. A szirten felfelé haladva átrepülhetünk a túloldalra, ahonnan támadnak ránk, némi cuccért. Ezután a barlang szájánál lévő égő edénybe lőjünk bele, majd essünk le, és be a barlangba.

Amikor egy sziklafalba ütközünk, használjuk a repülést, és odafent a karral nyissuk ki az ajtót. A romos külsejű faluba érve nézzünk szét a tornyokban, majd a második faluban, fent a bezárt ajtónál repüljünk be a közeli torony ablakán, és nyissuk ki az ajtót.



Mivel megérkeztünk a másik törzs területére, legyünk óvatosabbak. Ha „láthatatlanná" válnak a bennszülöttek, akkor gyorsan forduljunk meg, és támadjunk.

Keljünk át a folyón a köveken át. Itt a tornyokba csak a repüléssel tudunk feljutni. Miután bementünk a kőkapun, a következő teremben robbantsuk (koponya) ki kétoldalt a falat a repedésnél, hogy elintézhessük a növényeket.

Ezután a „hegy" tetejére érve meg kell küzdenünk Bethany-val. Először a két másik boszorkányt intézzük el, majd végezzünk Bethany-val is.

A szigeti közjáték után, mely során a feltámadt Jeremiah-val találkozunk és lefejezzük, a szörnnyé változott Királyt kell legyőznünk. Maradjunk ahol vagyunk, mert itt nem érnek el a vízbeli csápok. Vágjunk hozzá egy molotov-koktélt, és ha meggyulladt, készítsük elő a koponyákat és a főnixet. Amikor kinyílik a „hasa", hogy beszippantson minket, eresszük bele a koponyákat, közben pedig támadjuk a főnixszel a fejét.

Crowie

Battle of Britain

sea hawk	hosszabb élet
fastfire	gyorsabb tüzelés
byby Homing	Missiles rakéta
firefest	Long Range Flamethrower
aaa Air to	Air Turrets

Frogger 3D

Az ESC-kel PAUSE-áld le a játékot, majd üsd be:

NO MORE ROAD SPLATS	- kifogyhatatlan élet
SHOW ME MORE ZONES PLEASE	- minden zóna
WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME	- minden pálya
I AM THE KING OF THE WORLD	- legyőzhetetlenség
TIME FLIES WHEN YOURE HAVING TROUBLE	- végtelen idő

Minden sárga béka pontos helye:

Az 5. truck pályán
A 4. lily pad pályán
A 2. leaf pályán
Az 1. crank pályán
A 3. bat pályán
Az 5. cloud pályán
A 3. bony fish pályán
A 4. cactus pályán
A templomban a banana pályán

Gunlok

Nyomd le a "~" billentyűt és írd be a konzolba:

REB GOD	Isten mód
REB INFINITE AMMO	végtelen lőszer
NEXT LEVEL	a pálya azonnali megnyerése
GIVE [character's name] [item name]	tárgy kérés karakterünknek
GIVE AND EQUIP [character's name] [item name]	tárgy és Equip kérése karakterünknek

Tárgy lista:
Pl.: GIVE GUNLOK LASER

Fegyverek és töltények
—- Laser fegyverek::
LASER
BINARY_LASER
MAXIM_LASER
Legjobb töltény: BATTERY_PLUS
—- Plasma fegyverek::
PLASMA_PISTOL

PLASMATRIX
PLASMAGNUM
Legjobb töltény: AUTOLOCK_BOLTS

— Launcher fegyverek::
GRENADE_LAUNCHER
Legjobb töltény:
GRENADE_PLUS
GRENADE_EMP
MISSILE LAUNCHER
Legjobb töltény:
MISSILE_PLUS
MISSILE_EMP

— Flame fegyver::
FLAMETHROWER
Legjobb töltény: NAPALM

— Speciális fegyver::
NANOFRAG

— Most Powerful fegyver::
EPULSAR

Keys
KEY
KEYB

Shield
SHIELD_PICKUP = Standard Shield
ARMOUOR_PICKUP = Heavy Shield

Body Slot Upgrade Pickup
AIM_ACCURACY_PICKUP
LOCK_DECODER
BEACON_TRACKER
TERRAIN_SCANNER
TERRAIN_SCANNER_WITH_RADAR
OMNI_SCANNER
HOLOGRAM_GENERATOR
AUDIO_CLOAK
SIGHT_PICKUP
SIGHTPLUS_PICKUP

Monkey Brains

Pálya kódok:
Indítsd el a játékot és a LEVEL PASSWORD menübe írd be:

9bhjk7es
yu6kb8xd
gfh8y7dav
exghjuy
upfqhq6
ger2wue
hge8urh
ysg8rtj
rp8me9q

98mtyfxc
9nw8ycyh
9nj98vs
fh97p3yt
8nbfga75
dnhwmk5
8hkdhg5
yzr6krtby
3rvpwd9y
ktzv5ebm

wum5fx6
kkbs6t
rlzdd01
dhpb3de
mbt2kp2c
mdpzsgcy
yabzb7hd
htymxus1
mkmf5nxkg

Oni

Töltsd be a "persist.dat" file-t egy Hex Editor-ba, majd keresd meg a 0x44 sort és írd át 07-re. Játék közben nyomd meg az [F1] és írd be.

liveforever	Isten mód
shapeshifter	karakter változtatás (F8)
touchofdeath	mindenhatóság
canttouchthis	"Unstoppable" bekapcsolása
fatloot	lőszer + élet
glassworld	üveg berendezés
winlevel	a pálya megnyerése
loselevel	a pálya elvesztése
bighead	nagy fej mód
minime	mini mód

superammo	szuper lőszer mód
reservoirdogs	Intelligens harc Each Others ellen
roughjustice	Gatling Guns mód
chenille	Daodan Power mód
behemoth	Godzilla mód
elderrune	újragenerálás
moonshadow	köpeny
munitionfrenzy	kihúzós fegyver készítése
fistsoflegend	Fists of Legend mód
killmequick	Ultra mód
carousel	nehézkes mozgás
thedayismine	Developer mód

Developer Mód Cheatek
Nyomd meg a ` -t és üsd be:

door_ignore_locks = 1	minden kapu kinyílik
ai2_kill	minden ellenség meghal
chr_nocollision 0 1	falon átjárás
dump_docs	Minden Kommandó Prompt Dokomentum

Pacific Air Warrior

Írjuk be : "rasta"

Szabad Aircraft
Aktiváljuk a cheat módot majd üssük be: "aircraftfreeforall"

Parkan: Iron Strategy

Add hozzá ezeket a sorokat a Iron_3D.ini file-hoz.

INVULNERABILITY=1	sérthetetlenség
FULL_RESEARCH_TREE=1	fejlesztés nélkül használhatjuk az összes bot-ot
WINDOW_MODE=1	ablakban fut a játék

Pro Rally 2001

Használd névnek:

IVAN LLANAS	minden Training mód
BUIN	Minden Championships mód
RICITOS	minden Arcade Mód
PAC 10	+10 másodperc
ALCAPARRA	dupla annyi javítási idő

Játék közben írd be:

TORPEDONOW	nagyobb gyorsulás
IHATEDAMGS	nincs sérülés
REPAIRMEPZ	azonnali javítás
SICILIANDV	autópilóta

NLSMANDELA	Freedom mód
NPVITAMINC	nincs büntetés
CREDITCARD 280	javítás Championsip módban

Shane Warne Cricket '99

A Classic meccsnél a PASSWORD menüben üsd be:

NITEOWLS 1 - 9	Classic meccsek
SETMOUSE	kamera mozgatás egérrel
CMBRLARA	szuper labda ütő ember

Sheep

Nyomj ESC-et, majd üsd be:

FatSheep	nagyobb birkák
MiniSheep	fele akkora birkák
PooSheep	Pastroal Sheep Poo
CancelCheats	Cheatek deaktiválása

Megjegyzés: a kódok az amerikai verzióban működnek.

Ski Jump Challenge 2001

Minden Ski Jumper
Kezdjünk új játékot, majd PAUSE-áljunk és írjuk be (CTRL-t nyomva tartva) "skibabyski".

Ski Resort Tycoon

Játék közben nyomd le:

Shift+Ctrl+Alt+S	csapadék bekapcsolása
Shift+Ctrl+Alt+X	lavinát indít
Shift+Ctrl+C+A+T	Extra pénz
Shift+Ctrl+W	gyorsabb növés

Tomb Raider: Chronicles

Pálya ugrás
Ha az Invertoryban vagyunk, nyomjuk le: L + I + F + T.

Minden fegyver
Ha az Invertoryban vagyunk, nyomjuk le: C + T + R + L.

Minden tárgy
Ha az Invertoryban vagyunk, nyomjuk le: A + L + T + G + R.

Isten mód
Ha az Invertoryban vagyunk, nyomjuk le: F + I + R + E.

Age of Sail 2

A Mission megnyerése:
Egyszerűen írd be : "QSWW".

American McGee's Alice

Ha még nincs bekapcsolva a "Consol mode", akkor az Options menüben ezt megteheted.
Játék közben hívd elő a konzolt, majd írd bele a csalásokat:

god	sérthetetlenség
wuss	minden fegyver
noclip	falon átjárás
health #	Élet # (100=Max.)
notarget	láthatatlanság
give all	minden fegyver és lőszer
cg_cameradist -45	FPS nézet (olyan mint a Quake)
cg_cameradist 128	normál nézet
give [itemname]	tárgy kérése
map [mapname]	ugrás a [pályanév] pályára

Pályanevek:

gvillage
pandemonium
fortress1
fortress2
skool1
skool2
potears1
potears2
potears3
utemple
garden1
garden2
garden3
garden4
centipede1
centipede2
wforest$wforest_start1
wchess1
wchess2
rchess
funhouse
hatter1
hatter2
jlair1
jlair2
wforest$wforest_start2
hedge1
tower1
hedge2
tower2
hedge3
tower3
grounds1
grounds2
facade
keep
qlair

Tárgy nevek:
w_knife.tik
w_cards.tik
w_mallet.tik
w_jackbomb.tik
w_eyestaff.tik
w_icewand.tik
w_jacks.tik
w_blunderbuss.tik
w_demondice.tik
w_ragebox.tik

Overdrive

Pályakódok:

25 - 92018902
30 - 16335595
44 - 13245174
50 - 97943401
75 - 73654930

100 - 16136595
125 - 89628556
150 - 42925501
175 - 58465605
200 - 71088981

SimCoaster

Modify Starting Cash
A \data\levels sub-ból töltsd be a standard.sam file-t és keresd meg a "Money Things" sort és írd át erre:

BankAccountInfo.InitialCash 50000

50000 csak példa, mást is írhatsz de kezdj új játékot, mert csak így működik.

Clive Barker's Undying

Üsd le a [Tab]-ot és írd be a konzolba:

Kódok:

addall	minden fegyver
set aeons.patrick health 999	ad 999 életet
set aeons.patrick mana 999	ad 999 manát
AmpAttSpell	különleges varázslat
assall	Szamarak "készítése"
infiniteMana 1	Örök manna (0=kikapcsolás)
becomeLight 1	fény (0=kikapcsolás)
flight	repülő mód
showfps	kiírja az FPS-ek számát

Pályanevek:
Ezeket a kódokat ugyanúgy kell bevinni.

start Aeons
start Catacombs_Cisterns
start Catacombs_Cliffs
start Catacombs_Entrance
start Catacombs_Exit
start Catacombs_Exit_After
start Catacombs_LairOfLizbeth
start Catacombs_LairOfLizbethPostCU
start Catacombs_LowerLevel
start Catacombs_SaintsHall
start Catacombs_Tunnels
start Catacombs_WellRoom
start Catacombs_WindChamber
start CU_01
start CU_02
start CU_03
start CU_04
start CU_05
start CU_06
start CU_07
start CU_08
start CU_09
start CU_10
start CU_11
start CU_12
start CU_13
start Entry
start EternalAutumn_FinalFight_Arch
start EternalAutumn_FinalFight_Arena
start EternalAutumn_FinalFight_ArenaBattle
start EternalAutumn_FinalFight_Ruins
start EternalAutumn_Ravines_Airie_Interior
start EternalAutumn_Ravines_Bridge
start EternalAutumn_Ravines_Chase
start EternalAutumn_Ravines_Chieftain
start EternalAutumn_Ravines_Forest
start EternalAutumn_Transition

start EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Lower
start EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Upper
start EternalAutumn_Waterfall_Gauntlet
start Grounds_Cottage
start grounds_dock_night
start Grounds_Lighthouse
start Grounds_Mausoleum_Approach
start Grounds_Mausoleum_Entrance
start Grounds_Mausoleum_Tunnels
start Grounds_OldCemetery
start Manor_CentralLower
start Manor_CentralLower_After
start Manor_CentralLower_night
start Manor_CentralLower_storm
start Manor_CentralUpper
start Manor_CentralUpper_After
start Manor_CentralUpper_PostOneiros
start Manor_CentralUpper_storm
start Manor_Chapel
start Manor_Chapel_night
start Manor_Crypt
start Manor_EastWingLower
start Manor_EastWingLower_After
start Manor_EastWingLower_night
start Manor_EastWingUpper
start Manor_EastWingUpper_After
start Manor_EastWingUpper_night
start Manor_EntranceHall
start Manor_EntranceHall_FromKitch
start Manor_EntranceHall_Intro
start Manor_EntranceHall_Night
start Manor_EntranceHall_night_ReturnfromCove
start Manor_EntranceHall_Storm
start Manor_EntranceHall_ToKitch
start Manor_FrontGate
start Manor_FrontGate_night
start Manor_FrontGate_Night_Return
start Manor_Gardens
start Manor_Gardens_night
start Manor_Gardens_storm
start Manor_GreatHall_night
start Manor_GreatHall_Storm
start Manor_InnerCourtyard
start Manor_InnerCourtyard_Storm
start Manor_NorthWingLower
start Manor_NorthWingLower_After
start Manor_NorthWingLower_night
start Manor_NorthWingLower_storm
start Manor_NorthWingUpper
start Manor_NorthWingUpper_night
dingStones_KingFight
start start
start Manor_NorthWingUpper_PostOneiros
start Manor_NorthWingUpper_storm
start Manor_PatricksRoom
start Manor_TowerRun_night
start Manor_TowerRun_storm
start Manor_WestWing
start Manor_WestWing_Hall1
start Manor_WestWing_Night
start Manor_WidowsWatch_storm
start Monastery_Past_Church
start Monastery_Past_Exterior
start Monastery_Past_Interior
start Monastery_Past_LivingQuarters
start Monastery_Present_Church
start Monastery_Present_Cove
start Monastery_Present_Entrance
start Monastery_Present_InnerSanctum
start Monastery_Present_Tunnels
start Oneiros_Amphitheater
start Oneiros_City1
start Oneiros_City2
start Oneiros_HowlingWell
start Oneiros_Intro
start Oneiros_Oracle
start Oneiros_RetreatBath
start Oneiros_RetreatExterior
start Oneiros_RetreatSecondFloor
start Oneiros_RetreatStudio
start Oneiros_ZigguratInterior
start Oneiros_ZigguratLower
start Oneiros_ZigguratUpper
start PiratesCove_Barracks
start PiratesCove_Exterior
start PiratesCove_Pier
start PiratesCove_Pool
start PiratesCove_TreasureRoom
start playground
start SmokeTest
start StandingStones_FirstVisit
start Stan

Cossacks - European Wars

Nyomjunk ENTER-t és írjuk be a csalást:
supervizor köd be/ki
money erőforrás, pénz

izmena a NumPad-on nyomkodd 1-9 -ig a gombokat és láss csodát...
multitvar nyomd le a "P"-t és engedélyezve lesz minden egység
www aktiválja a "supervizor", "multitvar" és a "izmena" cheateket.

Ducati World Racing Challenge

Névnek adjuk meg a kódokat:

ITSALLOVER	versenyek teljesítése
BADDRIVER	"Dunny" mód
TEAM	csapat fotók
GREEDYGIT	pénz
THEDOGSNADS	új jármű Quick Race módban
TODDMCARTOR Todd 900	Superlite jármű Quick Race módban

Europa Universalis

Nyomd le az [F12]-t játék közben és írd be a kódot:

richelieu	minden harcos egységet irányíthatsz
pappenheim	köd
columbus	összes tartomány felfedezése
gustavus	földi technológia fejlesztése
drake	hajózási technika fejlesztése
cromwell	Infrastruktúra fejlesztése
polo	kereskedelem fejlesztése
oranje	stabilitás javítása +3-mal
cortez	bennszülöttek eltávolítása
alba	lázadók eltávolítása
tilly	intelligencia befolyásolása (az ellenfélnek)
montezuma	+50000-et ad
pocahontas	+10 kolónia
dagama	+10 kereskedő
swift	+ 10000 populáció a providenciának
peterthegreat	csapat limitek
russianhordes	ágyúgolyók
difrules	Isten mód
vatican	+10 diplomata pont
shogun	Japán kizárása
event [#]	valamilyen esemény történése [#]

Esemény lista:
(Az Event után egy számot kell beírni, amelynek angol – a játékban is használatos - jelentése a kód mellett található)

Event 1 = Creates Revolt in random province
Event 2 = Creates Revolt in random colony
Event 3 = Rel rev
Event 7 = Religion
Event 8 = Heretics
Event 9 = Death
Event 10 = Excellent

Event 11 = Insanity
Event 12 = Scandal
Event 13 = Gift
Event 14 = Gold lost
Event 15 = Obscuritism
Event 16 = Except year
Event 17 = Colonist
Event 18 = Demand
Event 20 = Bank
Event 21 = Stock exchange
Event 22 = Company of trae
Event 23 = Port closure
Event 24 = Diplomacy
Event 25 = pressure
Event 26 = Col Dyn
Event 27 = Inventions
Event 28 = Merchants
Event 29 = Stolen sea charts
Event 30 = Plague
Event 31 = Naval disaster
Event 32 = Dessertion
Event 33 = Land tech
Event 34 = naval tech
Event 35 = Enthu army
Event 36 = Enthu navy
Event 37 = Annex
Event 38 = Agriculture
Event 39 = Fire
Event 40 = Good Gov
Event 41 = Poor Gov
Event 42 = Unhappy Clergy
Event 43 = Unhappy Artis
Event 44 = Unhappy Peasants
Event 45 = Unhappy Merchant
Event 46 = Minerral
Event 47 = Crisis
Event 48 = Corruption
Event 49 = Defaltion
Event 50 = Dip insult
Event 51 = Favored trade nation
Event 52 = Indust development
Event 53 = New centre of trade
Event 54 = Frade restrictions
Event 55 = Fortification
Event 56 = Explorer
Event 57 = Conquistador

Evolva

Cheat mód:
Menjünk a mutator screen-re és csapatnévnek adjuk meg "EXTRASTUFF", ezután mentsük el a játékot. Menjünk az Option képernyőre és a "Configure Controls" menüben 2 új opció vár ránk.

Field and Stream Trophy Hunter

Az állatok pontos helye:
Írjuk be a játékba: "deer killer" (aztán ismét üssünk entert). Ezek után az "f" billentyűvel megtudhatjuk a pontos helyeket.

Icewind Dale: Heart of Winter

Cheatek:
Nyomd le a Ctrl + Tab-ot és írd be a konzolba:

GETYOURCHEATON:ExploreArea();
Teljes térkép

GETYOURCHEATON:Hans();
Teleportálás

CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([szám]);
Egy kiválasztott karakternek több EXP.

CHEATERDOPROSPER:AddGold([szám]);

Egy kiválasztott karakternek több arany.

CHEATERDOPROSPER:Midas();
Egy kiválasztott karakternek 500 arannyal több.

GETYOURCHEATON:FirstAid();
Mindenből ad egy kevés pontot.

Töltsd be egy Text editorba a "icewind.ini" file-t és add hozzá ezt a sort: "Cheats=1". Ezek után játék közben írd be a konzolba "GETYOURCHEATON:EnableCheatKeys();"
Így már aktiválni lehet ezeket a cheateket is:

[Ctrl] + J	- karakterek azonnali mozgatása
[Ctrl] + R	- a kiválasztott karaktert portálja
[Ctrl] + Y	- a kiválasztott szörny meghal
[Ctrl] + 4	- megmutatja a trigger poligonokat
[Ctrl] + 9	- feláldozás

Üsd le a [Ctrl] + [Shift] + "~" -t és üsd be a kódokat:

Kódok:

@ bythepowerofgrayskull	Full élet
@ ihavethepower	Full Manna
@ yourbulletscannotharmme	láthatatlan varázslók
@ dontfearthereaper	lélek "adás"
@ castratetheheathens	a varázsló kollekciónkba egy piros szellem
@ timeisonmyside	Idő ura indítása
@ aplethoraof [szörny neve]	4 szörny megidézése
@ alliwantforxmasisa [szörny neve]	1 szörny megidézése
@ gimmegimmegimme [spell név]	Spell kérése
@ ragebuilding	a 9. pályára ugorhatunk

Starship Troopers

Tapasztalat nyerés:
Töltsük be a "stta\units" könyvtárból a st_db_attr file -t (Hex editorba) és keressük meg a 26-tal kezdődő sort:
26 1 0 0 15 0 0 1...
Ezt cseréljük ki erre
26 1 0 0 200 0 0 1...

Thandor

Nyomjunk ENTER-t és írjuk be: Oh grosser Thomas, erlöse mich!
Ezután üssünk még egyszer ENTER-t és csaljunk kedvünk szerint:

[STRG] + [ALT] + [V] teljes térkép
[STRG] + [ALT] + [Z] gyorsabb építkezés
[STRG] + [ALT] + [E] 1000 energia
[STRG] + [ALT] + [X] 1000 Xenit
Megjegyzés: Az " ö " betűt ezzel a kombinációval is be lehet vinni: [ALT] + [1] + [4] + [8].

ZPC

A kódok beírásánál tartsuk lenyomva a [CTRL]-t:

TETSUO sérthetetlenség
ACK élet
PSION minden fegyver

Pálya választás: Tartsd lenyomva a le, Alt, és az ESC gombokat, majd menj a "New Game" opcióra.

Serious Sam

Nyomd le a ` billentyűt a konzol ablakhoz, majd írd be az alábbi kódok valamelyikét:

please god	isten mód
please giveall	összes tárgy
please killall	összes ellenfél kinyírása
please open	összes ajtó kinyitása
please fly	repülő mód
please ghost	No Clipping
please invisible	láthatatlanság
please tellall	ismeretlen
please refresh	ismeretlen

Star Wars: Battle for Naboo

Az Options/Passcodes résznél használhatjuk az alábbi kódokat:

JHGNRGAS	összes pálya
FMRYLDAD	sötét oldal pályái
EOWXZGAS	a készítők fotója
DIWMZIAR	a készítők listája
DROIDEKA	erősebb pajzs

Cheat tartalomjegyzék:

Battle of Britain	102
Frogger 3D	102
Gunlok	102
Monkey Brain	103
Oni	103
Pacific Air Warrior	104
Parkan: Iron Strategy	104
Pro Rally 2001	104
Shane Warne Cricket '99	105
Sheep	105
Ski Junp Challenge 2001	105
Ski Resort Tycoon	105
Tomb Raider: Chronicles	105
Age of Sail 2	106
American McGee's Alice	106
Overdrive	106
SimCoaster	107
Clive Barker's Undying	107
Crossack - European Wars	108
Ducati World Racing Challenge	109
Europa Universalis	109
Eevolva	110
Field and Stream Trophy Hunter	110
Icewind Dale: Heart of Winter	110
Starship Troopers	111
Thandor	111
ZPC	112
Serious Sam	112
Star Wars: Battle for Naboo	112